JOYSTICK



JOYSTICK HEBDO

N° 45

TEST

Astérix
Dragon Spirit
Oxxonian
Xenophobe
Red Storm Rising
Beyond dark Castle
Dogs of War

LA MUSIQUE SUR ST

FM Melody Maker

ACE! pour GREAT COURTS

1ER NOVEMBRE 1989



DARK CENTURY

Arcade et intelligence entièrement multitâches.
6 tanks programmables à contrôler ou détruire, des bulles d'énergie à capturer sur une planète carcérale maudite.
Des mois de fun et d'animations **3D ray tracing** !
Pour 1 ou 2 joueurs, Dark Century est **"le jeu du siècle"**.









TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

EXCLUSIVITE MONDIALE !!
1er JEU EN RAY-TRACING

PAPARAZZI NEWS

Réalisé par
Henri LEGOY
avec
Michel DESANGLES
et Chris de QUEANT

SUPERBASE, LE LIVRE

On est jamais si bien servi que par soi-même: Micro-Application édite "Le livre de Superbase", afin d'aider tous ceux qui ont le programme et qui ont perdu la doc, par exemple, ou qui l'ont malencontreusement mangée. Ou qui comprennent mal la doc d'origine. Ca concerne les ST, les Amiga et les PC, et aussi bien Superbase Pro que Superbase 2 ou Superbase Pro 3. 350 pages bourrées à craquer d'exemples pour 169 francs. Très intéressant.



COMMODORE

Pour vendre, il faut se faire connaître. Le talent ne suffit pas, il faut des relations, et il faut également le crier sur les toits et très fort. Commodore a donc décidé d'investir 20MF dans une campagne de pub, réalisée par l'agence SAGHA. Pour eux, le principal concurrent du 2000 est le MAC. La tâche fixée est l'accroissement de la notoriété et le renforcement de la crédibilité de COMMODORE, d'où un positionnement haut de gamme de la marque qui va devoir s'appuyer sur les ventes de 500 pour faire du chiffre d'affaire en France. Curieux de voir que tous les constructeurs de machines polymorphes aient le même comportement. On tire vers le haut pour s'attirer une clientèle chicos, on fait discrètement des affaires avec la clientèle ludique, mais en fait, le maximum de blé arrive par là... Curieux marché tout de même!

SOMMAIRE

N° 45 du 1 NOVEMBRE 1989

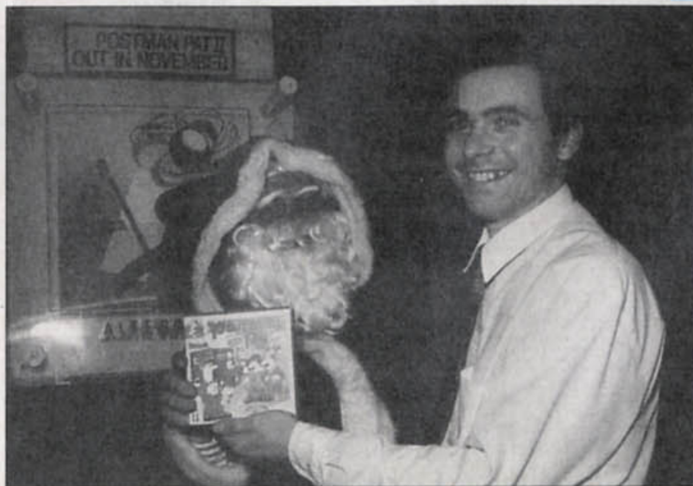
Photo de couverture : Michael CHANG © Associated Press

Il vous manque des numéros de JOYSTICK Hebdo, adressez votre commande à: JOYSTICK Hebdo 177 rue Saint Honoré 75001 PARIS en indiquant les numéros que vous souhaitez recevoir (1 à 42) ou HS pour le Hors Série. N'oubliez pas de joindre votre règlement (10 francs par numéro et 30 francs pour le HS). Les N° 1 et 2 sont épuisés.

Ce numéro a été tiré à 62000 exemplaires.
JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • **Directeur de la publication**: Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef:** Henri LEGOY • **Rédacteur en chef adjoint:** Michel DESANGLES • **Manager:** Anne GELLI • **Direction artistique:** PIXEL PRESS STUDIO & SAMAT • **Illustrateur:** Bruno BELLAMY; YACINE • **Illustré:** BUG RABBIT • **Publicité:** André UZAN \ • **Abonnement au journal:** Publication Hebdomadaire. • **Diffusion** Transports Presse. • **Fabrication/PAO**, CHALLENGE. • **Photogravure** BEAUCLAIR. • **Impression** Sima Torcy. • **Commission paritaire** N° 70725. Dépot légal à parution.
N° ISSN 0994-4559

LE PERE NOEL SOUS LICENCE

Le Père Noël aurait, selon Alternative Software, accepté de signer une licence d'exploitation afin de permettre la création d'un jeu dont les bénéfices iront (ça, c'est vrai) à une organisation caritative pour l'enfance. Dans ce jeu (qui sortira en novembre sur Spectrum, Amstrad CPC et C64, au prix anglais de 30 francs), vous devez d'abord construire votre traîneau, puis récupérer les jouets qui ont été volés par des elfes, et enfin aller livrer les jouets à tous les enfants du monde (à l'exception de l'Asie, on ne sait pas pourquoi). ■



MICROPROSE: LA SUITE DE L'HISTOIRE

Si votre mémoire est bonne, Microprose s'est récemment rendu acquéreur de Rainbird et de Firebird. Ce qui, avec MicroStyle et MicroStatus, fait au total cinq labels différents pour le même éditeur. Or, son image de marque est basée sur des produits rares, très soignés, qui ont une durée de vie particulièrement longue. Mais avec cinq labels, la rareté va en prendre un coup, d'autant que 18 produits sont prévus d'ici la fin de l'année. Il va donc falloir en sacrifier deux (des labels, pas des produits). Il semble probable que ce soient justement MicroStyle et MicroStatus qui vont dégager. Pendant ce temps, l'ex-directeur de MicroProse est parti fonder sa propre boîte, European Computer Zoo, et il est déjà prêt à sortir 10 titres. On peut se demander si ces dix-là ne font pas partie des 18 pré-cités, qui ne deviendraient du coup plus que 8. Qu'en pense MicroProse France? Nous attendons sa réaction.

CARL LEWIS SUR MICRO

Le multi-médaille d'or d'athlétisme, Carl Lewis, vient de signer avec la firme Gametek un contrat d'exclusivité sur des jeux de simulations sportives. L'experience de Carl Lewis, selon les propos de Gametek, nous permettra de développer une serie de jeux électroniques qui toucheront de plein fouet, les familles américaines. Nous ne connaissons pas encore le nombre de zéro figurant sur le chèque de Carl Lewis mais nous n'hésiterons pas à vous communiquer l'info dès qu'elle tombera sur les téléscripteurs. Vive le sport!

MANCHESTER UNITED FOOTBALL CLUB

Mordu de football, vous allez être bientôt comblé avec ce soft plus que complet sur votre sport favori. Il sera réalisé en deux étapes: la construction de votre équipe, avec tout sur les joueurs: des sanctions qu'ils ont subies aux blessures dont ils souffrent, du classement des équipes au rachat d'un joueur etc. Enfin tout ce qui entoure le foot sera réuni, et il va falloir jouer serré pour former une bonne équipe. La deuxième partie du jeu sera la match proprement dit. Ca sortira fin novembre chez KRISALIS SOFTWARE, patience patience. Dès qu'on en sait plus en vous en côz.



MANCHESTER UNITED

LORICIEL

Entre les petits fours et le champagne servis lors de la présentation de HARRICANA, futur raid international motoneige qui se déroulera au Canada et Québec du 23 février au 11 mars 1990, la population microinformatique a été informée que LORICIEL allait gérer toute l'informatique de cette course, et profiter de cette expérience pour réaliser un jeu portant le nom de cette aventure. La négociation pour l'achat des droits à TF1 a été chaude ce qui dans cette épopée ne manque pas de piquants. Tentés par l'aventure, Laurant Weill, Marc Bayle et Philippe Seban recherchent des sponsors pour courir aux trousses de René Metge, Hubert Auriol, Nicolas Hulot, et d'autres encore. Si vous souhaitez les aider un peu, envoyez-leur des glaçons par la poste afin qu'ils s'entrainent

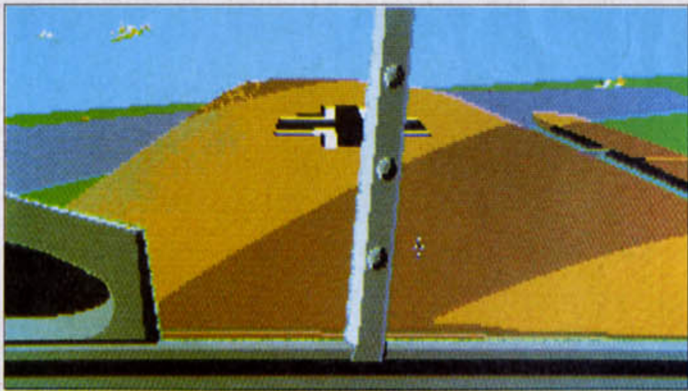


LUCASFILM GAMES

LUCASFILM GAMES change de trottoir et s'installe chez UBISOFT. Dans ses bagages, il apporte des jeux fabuleux que vous allez pouvoir trouver bientôt chez votre dealer. MANIAC MANSION que vous connaissez déja sera disponible sur ST, PC, AMIGA ou l'inverse et il est entièrement français. LOOM est un jeu où la musique est importante et enfin, BATTLE OF BRITAIN. Ce n'est pas un simulateur de vol, mais un simulateur de bataille aérienne. C'est tout bonnement génial. La vision au travers du cockpit est tout à fait acceptable et vous transporte très vite dans l'espace aérien où des zincs allemands viennent vous cartonner, tandis que vous tentez d'accomplir votre mission de bombardement. Toutes vos actions sont stockées en mémoire et sont ensuite rediffusables, un peu comme dans Flight Simulator 2 qui vous montre les 75 dernières secondes.


THE BATTLE OF BRITAIN

MAis là, il est possible de choisir un autre point de vue pour faire le replay. Vous étiez pilote, vous voici observateur au sol, assis sur la cible et regardant le bombardier s'approcher de vous, larguant ses tombereaux de mort metallique. C'est GEANT la bombe qui vous arrive dans la


THE BATTLE OF BRITAIN

CHARGEZ !

Les nouveaux softs de la semaine :

VOLLEY BALL SIMULATOR (RAINBOW ARTS) ST-PC-AMIGA-CPC ° **ROLLER COASTER RUMBLER** (TYNESOFT) AMIGA ° **BATMAN** (OCEAN) CPC ° **SWORDS OF TWILIGHT** (ELECTRONIC ARTS) AMIGA ° **THIRD COURRIER** (ACCOLADE) PC ° **VETTE** (MIRRORSOFT) PC ° **BAR GAMES** (ACCOLADE) PC ° **DON'T GO ALONE** (ACCOLADE) PC ° **THE CYCLES** (ACCOLADE) PC ° **MUSCLE CARS** (ACCOLADE) PC ° **ALTERED BEAST** (ACTIVISION) CPC ° **SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION) AMIGA-PC-C64 ° **PICTIONARY** (DOMARK) ST-AMIGA-PC-CPC-C64 ° **STOS GAMES GALORE** (MANDARINE SOFTWARE) ST ° **HILLSFAR** (SSI) ST-AMIGA (en français) ° **QUEDEX MINDROLL** (THALAMUS) AMIGA-CPC ° **SNARE** (THALAMUS) C64 ° **FIENDISH FREDDY'S** (MINDSCAPE) ST ° **HORSE RACING** (MINDSCAPE) AMIGA ° **OMEGA** (MINDSCAPE) PC-AMIGA-ST-C64 Disk

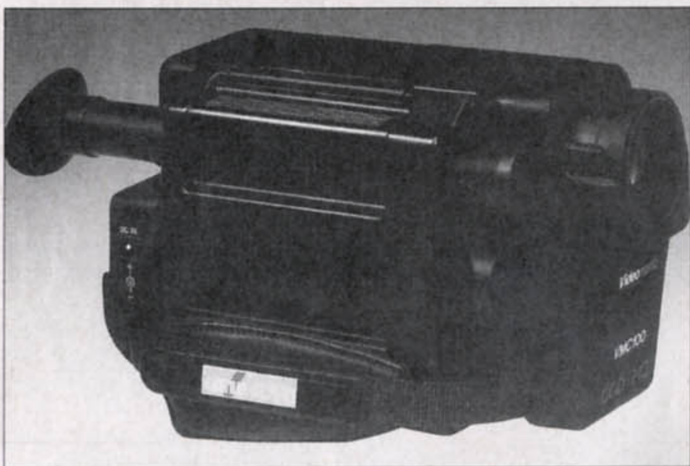
NEPTUNE

Les images de Neptune prises par Voyager II sont disponibles sur CD Rom pour PC et Mac. Et pas cher du tout, en plus: 60 francs environ. Normalement, Meridien Data devrait sortir Saturne et toutes les autres planètes visitées par Voyager II pour former une série complète. Ca vous intéresse? Téléphonez à Meridien Data au (408) 4383100 aux Etats-Unis. Attention, une image occupe entre 1 et 40 Mo.

PAPARAZZI NEWS

AMSTRAD

Pour pas cher, vous allez goûter aux joies extrêmes de la vidéo familiale. Le VMC 100 Amstrad est une petite caméra vidéo toute simple et pas chère (dans les 3000F quand même, bande de fauchés), caméra dont le fonctionnement ne nécessite qu'un seul doigt. Tout est automatique. Faudra être con comme une ... pour ne pas réussir à se la filmer en action, d'autant qu'on peut la mettre sur un pied, la caméra. Ca fonctionne sur batterie rechargeable ou sur secteur. Une sécurité empêche d'éteindre le truc involontairement. Le dossier de presse est plutôt lapsussard là- dessus en indiquant que le commutateur de tension est en effet à" VERROLLAGE" dans le but de prévenir une extinction accidentelle. OK, on est prévenu! Deux regrets toutefois: ce n'est pas du vidéo 8 mais du VHS C, et c'est en PAL, ce qui nécessite l'emploi d'un magnétoscope de lecture et d'une télé comprenant le PAL. "Si ton chien va comprendre?... Beu... Attends, je reviens...) Dommage, ici, chez les camemberts, on n'est pas trop équipé.



BLITZ

Nous vous avons parlé voici deux semaines de la nouvelle gamme de Virgin Mastertronic, intitulée 16-Blitz, dont les produits (réservés à l'Atari ST, au PC et à l'Amiga) se vendront à 50 francs. En plus des nouveaux titres déjà évoqués, on pourra y
trouver Little Computer People, Sorcery +, Kelly X et Roadwars. Faire du neuf avec du vieux... Oui, mais moins cher.

COMMODORE

Le premier salon européen de l'éducation "EQUIP'ECOLE" se déroulera à RENNES du 3 au 6 novembre 89. On y verra deux produits spécialement destinés à la formation de nos chères têtes blondes. Un réseau pédagogique surnommé "COMNET" composé de 6 stations PC 10-3, et d'un serveur, le PC30-3. Cet ensemble permettra le travail de groupe dans les unités d'informatique. Le prix: 79 990F H.T.

L'autre produit est un adaptateur d'écrans couleur THOMSON, largués dans les écoles depuis le Plan Informatique Pour Tous, qui permettra de faire des économies en utilisant ces anciens écrans avec les nouvelles bécanes munies d'une carte CGA. Economie réalisable: 1900F par poste de travail.

VIDI AMIGA

On vous avais déjà causé de VIDI-ST, un système de digit vidéo très bien foutu pour ATARI ST, chez Human Technologies. Eh bien Human Tech, ce héros au sourire si doux, nous sort VIDI-ST sur AMIGA, ce qui fait que ça s'appelle VIDI AMIGA, qui est quand même plus correct. C'est quoi la différence? Je vois déjà les p'tits fayots au premier rang qui lèvent le doigt pour dire: "moi je sais! Moi je sais! Y'a plus de couleurs-eu!". Eh ben non, tas de crétins: comme Human a sorti une version spéciale de VIDI-ST pour le STE, c'est à dire avec 4096 couleurs, il y a autant de couleurs dans VIDI-ST que dans VIDI AMIGA. On est peu de choses, tout de même.

DANEMARK

Une nouveauté au Danemark: tous les samedis soirs, on peut jouer à la télé en direct à Oswald The Polar Berry sur Amiga. Un jeu extrêmement simple, dans lequel le petit ourson que vous contrôlez doit éviter les esquimaux, les baleines et les oiseaux. Rien de bien difficile, pensez-vous. Mais l'astuce, c'est que le joueur n'est pas sur le plateau. Il est chez lui, l'animateur l'appelle, et c'est en pianotant sur son clavier de téléphone qu'il dirige l'ourson (naturellement, un téléphone à fréquence vocale). 4 envoie l'ours à gauche, 6 à droite, 2 en haut, etc. Bonne idée, non?



LES VIEUX 8-BITS

Vous avez un Oric, un Einstein, un MSX, un Atari XL, un Commodore +4, un Electron, et vous vous en servez encore? Allez au 8-Bits Micro Show le 26 novembre à Tamworth (dans le Staffs, en Angleterre, adresse complète pour les fous: 8 Healey, Lakeside, Tamworth, Staffs, B77 2RF). Ou mieux: pour le prix du voyage, payez-vous un 16-Bits, faut pas déconner.

TELEX

• Le Ministère de la Défense britannique va s'équiper en PC4 Atari. C'est le nouveau disque dur Mégafile 44 qui a motivé leur décision.

• Barbarian de Psygnosis va être adapté sur Nintendo, ainsi que sur les formats japonais courants.

• Starglider II sort sur Macintosh. Woaw.

• Rendons à Cesar ce qui appartient à Jules: La photo de la Sega 16 bits, parue dans le Joy hebdo numero 41, appartient à Micronews.

• Grande-Bretagne: un éditeur vient de lancer un magazine informatique en vidéo. Une heure trente de démos que l'on peut louer pour une quinzaine de francs; pour le coup, on voit vraiment ce que valent les produits. C'est une tellement bonne idée que Joystick Hebdo a décidé de racheter TF1 et Canal Plus (c'est en pourparlers).

• US Gold devait adapter la série des "Freddy" (Freddy 1, Freddy 2, les cauchemars de Freddy, Freddy mange une petite fille, Freddy mange une grand-mère, etc...). C'est repoussé sine die, et même presque annulé totalement.

•Micro-Application vient de sortir une version complètement réactualisée du bouquin "Trucs et Astuces Amiga". 129 francs, et 229 francs avec la disquette.

MAY THE FORCE BE WITH YOU

Trois mega-hits reunis dans un "compilation pack" sont commercialisés par Domark: Star Wars, Empire strikes back et Return of the Jedi. L'annonce de cette compilation fera plaisir aux amoureux de l'épée laser, du millenium faucon et de l'incontournable Yoda. Rappelons que les deux premiers volets de cette saga vous plongent dans un univers fil de fer 3D aux commandes de votre X-Fighter redoutable. Seul le troisième volet diffère par son univers Zaxxon-like. Disponible sur St, Amiga et Amstrad, ce mega-pack devrait être disponible dans quelques semaines. L'ERE POST-SOUNDTRACKER. Depuis plusieurs années, l'ignoble Soundtracker est le "must" des programmes de musique disponible sur Amiga. Choisi de tout temps par les programmeurs désireux d'intégrer des modules sonores très compacts dans leurs créations, Soundtracker risque bientôt d'être déchu. Jusqu'à présent, ce dernier n'avait qu'un seul concurrent, SoundFx, mais voila que tout risque d'être bouleversé. En effet, la société anglaise UGA Software, très connue par ses réalisations disponibles dans le domaine public, a créé **"The musical Enlightement"**, un challenger ambitieux. ME offre de puissantes fonctions pour la création basées sur le même type de concept que Soundtracker. En plus des fonctions de composition, ME ofrre la possibilité de manipuler les échantillons afin d'utiliser au maximum les possibilités de votre Amiga... UGA compte commercialiser **Musical Enlightement** vers le mois de Décembre pour un prix avoisinant les...250 Francs!!! Qui a dit qu'il fallait casser les oreilles de mamy? MINDSCAPE. Après Fiendish Freddy's, l'éditeur nous annonce une floppée de nouveaux softs bientôt disponibles sur Amiga. **"Welcome to the Surgeon!"** Souvenez-vous de ce petit jeu disponible dans le domaine public qui vous plonge dans l'univers terrifiant des chirurgiens et des anesthésistes! - Berk! Répliqueront certains. Certes, mais apparemment l'idée a séduit puisque que l'éditeur Mindscape s'apprête à commercialiser un soft très similaire: **Life and Death**. Regardez la photo ci-jointe! Imaginez ce scalpel froid qui entaille doucement mais sûrement le ventre de Mr Dupont, fonctionnaire des impôts, victime d'un ulcère. Saurez-vous utiliser comme il faut les compresses, les seringues et les ciseaux ensanglantés? Certes, la disparition de votre percepteur ne serait peut-être pas une grande perte... A vous de voir. L'éditeur Minscape nous annonce de plus, la sortie imminente de **Harley Davidson**, un simulateur tout à fait original qui vous fera parcourir les Etats-Unis à vitesse grand V. Barbes, bières et tatouages ne seront pas livrés avec le soft! Qu'on se le dise! Les deux dernières réalisations de Mindscape sont **Basketball** et Horse Racing où vous devrez parier sur des chevaux pour empocher le magot. C'était un communiqué de Mindscape, à vous les studios et...à la semaine prochaiiinnnne! RAINBOW ARTS VEUT SA MOMIE. Le mystère de la la momie vous transporte à Hambourg dans la peau d'un jeune détective intrépide qui essaie d'élucider une série de meurtres ignobles liés avec le tombeau d'une momie égyptienne. Vous avez cinq jours pour résoudre l'énigme. Ce jeu d'aventure possède 186 tableaux différents où énigmes et objets doivent être découverts dans l'ordre pour arriver à votre fin. La date de disponibilité de ce soft n'étant pas encore fixée, Joystick, le plus bô de tous les journô vous tiendra au courant des suites de cette scabreuse affaire.


HARLEY DAVIDSON



HOUNDS OF SHADOW

SCREEN 7 VEUT "BLITZer" LA VERMINE.

L'éditeur **Screen 7** va commercialiser sa bombe nettoyante, un beat'em up "à la vigilante". Votre frère ayant succombé à de la drogue dure, vous vous lancez à la poursuite des dealers pourris dans le métro londonien dit "the Tube". Utilisant toutes vos connaissances dans la boxe Tai et le King Boxing, vous allez devoir éclater la tête de ces vermines à l'aide de vos poings de fer afin de rencontrer le maître des dealers, j'ai nommé Mister Big! Un sujet qui arrive à point nommé et qui n'est pas sans rappeler le vacarne engendré par la venue des Guardian Angel dans le métro parisien. Mais dans le jeu, ce n'est pas un coup de pub mais plutôt un coup de ... A suivre. LOVECRAFT CHEZ ELECTRONIC ARTS Electronics Arts lancera début Novembre en france un nouveau jeu de role, **Hounds of Shadow**, basé sur le livre de Lovecraft (Souvenez-vous de l'appel de Cthulu du même auteur) . Hounds est une savante combinaison de jeu de rôle et de jeu d'aventure développés par la société Eldritch games possèdant des graphiques apparemment très réussis mais qui surtout reflète avec génie l'atmosphère des années 20.



BASKETBALL

PAPARAZZI NEWS

SALON DE LA MICRO

MONTBUILD S.A. Testé PORTE CHAMPERRET. Disponible l'an prochain.

Une comme ça, ça faisait longtemps qu'on n'en avait vu une aussi longue de mémoire de visiteur de salon. Une file d'attente pareille, ça nous a brutalement renvoyé aux premiers salons Amstrad de Jean KAMINSKY, celui-là même que vous avez probablement rencontré l'an dernier à l'espace Champerret, sur le premier salon de la micro dont il était l'organisateur. L'espace Champerret a séduit des investisseurs anglais, qui ont acheté l'idée et ont organisé la deuxième édition de ce salon.Mais pour en revenir à la file d'attente, c'était un peu dur. C'est vrai que le lieu s'y prêtait bien mais les organisateurs auraient pu mettre une caisse supplémentaire pour accélérer le mouvement; parce qu'une file d'attente qui vous bouffe vingt minutes de votre temps de visite, ça gonfle et sérieux!!! Chaque visiteur pouvait ainsi préparer sa monnaie: quelques brouzoufs... 30F, un rien compte tenu de ce qu'on pouvait découvrir à l'intérieur. Des stands, des stands, des stands. Heureusement... La qualité de décoration, l'innovation, le goût nouveau étaient présents en larges pelletées.Tout d'abord, c'était achtement bien, et que plus bien, ça ne peut être que mieux... Pour nous, le salon a commencé par une rencontre sublime... Celle de Florence, pas la ville, l'attachée de presse. Que même que le rédac chef n'a pas arrêté de se prendre les pieds dans la moquette du stand en la cherchant du regard. D'ailleurs, nous nous posons la question de savoir s'il a visité le salon, ou s'il a fait un safari...

LES ANGLAIS DE MONTBUILD AURAIENT-ILS UN SAVOIR SALON FAIRE?... ILS ONT. N'EST-IL PAS! Parce que, tout compte fait, ils sont hypermalins... La moquette, dont on parlait précédemment, n'était pas comprise dans le prix du stand. Haa? La lumière, quant à elle ne venait pas toute seule et s'échangeait contre un chèque copieux. Hoo? Oui, mais juste pour le courant. Car il fallait acheter les spots pour utiliser le courant qu'on avait déjà payé au forfait. Hii? Et les chaises qu'on avait également payées par avance, n'ont toujours pas été livrées. Huu? Un doute nous assaille soudain... Est-ce que c'est sur les chaises que l'organisateur fait son beurre? Une fois à l'intérieur, les choses allaient pour le mieux. Le Coca à 10 balles, moins cher qu'à Amstrad expo, de la place pour s'asseoir et compulser les docs récoltées sur différents stands et de la musique, de la bonne musique, grâce à TITUS qui avait installé un podium géant sur son stand. Les groupes se sont succédés et à la grande surprise de la famille CAEN, on a même eu droit à une chanson du "Grand Ordinaire"... Dissimulé derrière une hôtesse au profil alpestre, Daniel EDERHY, sourire au lèvre pouvait être fier d'avoir réussi son coup! Transformer un stand de micro en antichambre du Taupe 50! Comme les mouches, les mecs s'agglutinaient contre les consoles de jeu et les ordinateurs, tirant à qui mieux mieux sur les joysticks, pour en chourer encore un peu plus. Virage à 90 degrés. La maison UBI SOFT avait sorti le grand cirque pour présenter tous ses futurs cadôs de Noël. A signaler dans tout çà, un jeu tout nouveau dont vous n'aviez jamais entendu parler !!! : "IRON LORD", histoire de chevalerie, de tir à l'arc et de cheval. Probablement un futur hit, s'ils le sortent un jour. Autre joli stand, celui de MICROIDS où l'on pouvait toucher de près, un élément de décor futuriste, proche d'un intérieur de navette. Pour la musique, ça marchait fort, avec le village KEYBOARDS, mis en place par le magazine du même nom. Démos de claviers, de softs musicaux, d'add on pour les fanas du MIDI et échantillons tout au long d'une travée où la foule était moins dense qu'auprès des ordinateurs. Surprise, surprise, des distributeurs anglais de produits de toutes sortes étaient écroulés de fatigue dans leur stand, épuisés par la vente de tout leur stock, et par la nuit qu'ils avaient dû passer dans les coins les plus chauds de Paris. Les quelques vaillants couraient encore dans les parkings, les bras chargés des derniers échantillons vendables. Des affaires en or. Bousculé, tassé, le visiteur avait un peu de mal à faire du sur place devant certains stands. Une porte ouverte à droite, entrons!... Tiens, le sempiternel débat sur le piratage, où le clivage est fait avant même de commencer. D'un côté, les shérifs et ceux qui ont besoin d'eux, et en face, de l'autre côté, des copieurs, des échangeurs, des pompeurs, des déplombeurs, tous anxieux de savoir comment ils vont se faire bouffer cette année. Et toujours les mêmes démonstrations, toujours les mêmes arguments. En fait, ces deux groupes ne s'écoutent pas. Leur dialogue est un monologue. Le seul qui réussisse à fédérer tout cela est le prési-





LE STAND TITUS



dent de l'APP, Daniel DUTHIL, seule personne à bord, extérieure au conflit, et vers qui se tournent tous les minos angoissés par leur collection de disquettes illicites... Il n'y a qu'un seul discours à retenir de tout cela.... Si vous le faites, ne criez pas au secours si vous vous faites taxer. C'est inscrit dans la règle du jeu! Le meilleur truc encore: fermez vos gueules! Cessez de vous vanter de vos exploits, et réfléchissez un peu plus. Pour VIRGIN, le problème du piratage ne se pose pas tout à fait de la même façon. Le stand était plutôt orienté consoles SEGA et aspirait tous les joueurs passant à proximité. Un vrai trou noir. Les cartouches de conception plus onéreuse, protègent un peu mieux le contenu de leurs entrailles qu'une vulgaire disquette, et elles sont surtout incopiables par le vulgus pecus. Les différents éditeurs présents en fait attendent tous le disque laser comme support de logiciel, car il rendra, compte tenu de la quantité d'informations stockées, la recopie sur disquettes fastidieuse et absurde. Disquettes vierges à vendre, disques durs pas chers, tiens ELECTRON est là... A quelques pas de leur magasin de la porte Champerret, ils viennent vendre des fleurs musicales et des machines à prix réduit. WOAH la foule devant, je vous dis pas! Seul constructeur présent, à moins que nous ne nous trompassions, COMMODORE, qui nous joue le grand jeu de la vidéo, de la musique et du dessin. A signaler une interface pour incruster, de bonne facture, réalisée par KIMATEK. Bravo! Et la bas, c'est quoi cette foule? Tiens, mais on dirait le magazine T.. non G... non, c'est A... Euh, non... On dirait plutôt, mais oui je le reconno, c'est BRUNO de dos, Bruno BELLAMY de JOYSTICK Hebdo qui dédicace des dessins à la main. Que c'est Bô!

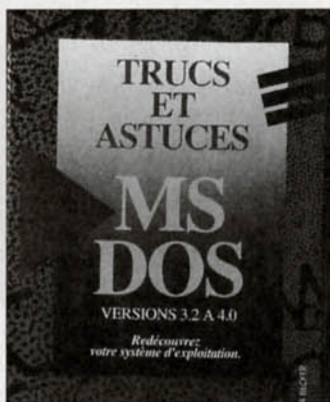
GROS STICK et BIT MAN.

SONS : 18
ANIMATIONS : 16
DECORATION : 18
BOISSONS : 15
ACCUEIL : 15
METRO : 14
INTERET : 17

MICRO APPLICATION

C'est la récolte d'automne, les livres murissent et sont prêts à être cueillis, alors ouvrez les yeux:

TRUCS ET ASTUCES MS DOS 149F
TRUCS ET ASTUCES AMIGA 129F
LE LIVRE DE SUPERBASE pour PC ST et AMIGA 169F
SOS PC TOOLS DELUXE 99F
SOS TURBO PASCAL 5.0 et 5.5 99F
BIEN DEBUTER EXCEL, UNIX, WORD 5.0 129F chaque début.
AUTOFORMATION BASIC SUR PC 229F
AUTOFORMATION EXCEL 229F
AUTOFORMATION TURBO PASCAL 5.0 199F



On ne vous fera pas l'article pour le moment puisque nous allons les lire consciencieusement les uns après les autres. Le test du livre pour bientôt.



COMMENT BATIR UN SCENARIO



Kick Off II est en route. Une nouveauté: l'éditeur ne sait pas quoi faire et compte sur vous autres, joueurs, pour lui donner des idées. C'est pas des conneries! Vous pouvez écrire vos desiderata (en anglais) à Anco, Unit 10, Burnham Trading Estate, Lawson Road, Dartford, Kent, DA1 5BH, Grande-Bretagne.

COMMODORE AGAIN

Dans le domaine pro, les constructeurs se secouent car la concurrence et les progrès technologiques sont très forts. Voici donc un 386SX Commodore, un PC 50SX tournant à 8 ou 16 Mhz, 1Meg de ram, disque dur de 40 Meg et surtout un mode graphique "Super VGA" de 800 X 600 points. De quoi ressortir tous les simulateurs de vol que nous avons essayé sur d'autres bécanes. Le prix: 28990F HT avec moniteur couleur. Si c'est trop cher, il existe une version de base: 24990F HT en monochrome. Pour les adorateurs de l'Amiga, sachez que le 2500 est sorti et qu'il a quelques atouts, le bougre. Carte accélèratrice 14Mhz, disque dur de 40 meg et 3 meg de ram. C'est bien!

CONVENTION

En même temps que le salon de la Micro se tenait, à l'espace Champerret, la Convention de la B.D. Alors qu'il y avait une queue de quarante-douze kilomètres devant l'entrée du secteur Micro, personne ne semblait s'intéresser aux petits Mickeys. Il y avait de bonnes raisons pour çà: c'était nul! Ce qu'on pouvait voir par les portes vitrées était déjà décourageant: des pages d'albums découpées et punaisées sur des panneaux, sans doute pour avoir l'air d'une expo. A l'intérieur, c'était presque pire: pas d'éditeurs, quasiment pas d'auteurs, juste des libraires et des collectionneurs qui fourguaient des éditions originales et des gadgets Marsupilami. En fait, si vous vouliez une belle dédicace, plutôt que dans cette pseudo-convention vous aviez intérêt à aller au stand JOYSTICK Hebdo où Bruno BELLAMY (le seul mec à ma connaissance qui écrive aussi souvent des articles sur lui-même, en parlant de lui à la troisième personne, qui plus est!) gribouillait pour ses fans des pin-up et des p'tits lapins. A mon avis, c'est un coup monté pour dégoûter de la B.D. les Micro Kids qui seraient susceptibles d'y jeter un oeil, même distrait. Vous savez quoi? Dans vingt ans, toutes vos belles disquettes seront vides, nazes, démagnétisées... Et dans deux siècles, les archéologues ne retrouveront rien de ce qui fut la Micro de votre jeunesse: il ne restera comme témoin de notre époque que les albums de B.D., avec toutes leurs belles couleurs. Bien fait. Gardarem lou Arzach!...

ATARI

Selon des sources bien informées, les Mexicains seraient fous d'ATARI. A un point tel, qu'ils auraient obtenu d'en faire l'assemblage eux-mêmes sur leur territoire. Qu'attend-on chez Atari France pour faire la même chose?

PAPARAZZI NEWS

GRAPHIQUES

Pour présenter des données, il n'y a pas trente six solutions aujourd'hui. Il faut de la clarté, un texte succinct et de très beaux graphismes. ADDE propose Décisionnel graphique 4, tournant sur PC, qui est un outil d'analyse de données tel qu'on



le souhaite. 5300F HT. Un peu cher pour un seul étudiant. Les amateurs ont intérêt à se regrouper.

LES PRISES D'OTAGES QUI N'EN FINISSENT PAS

C'est vous qui n'êtes pas prêt d'en finir avec les terroristes preneurs d'otages. Soldier 2000 d'Artronic rentre en effet dans cette catégorie de jeux. Plusieurs armes sont à votre disposition, vous devez vous déplacer en hélicoptère d'une mission à l'autre (il y en a cinq, toutes situées dans la même île) et libérer tous les gentils pendant que vous tuez tous les méchants. Jamais on fait le contraire? Atari et Amiga uniquement.



INFOGRAMES BIS

On n'est pas salauds, on va vous parler des diapos qu'on a reçues.

Chez Infogrames, on signale l'apparition prochaine de futurs jeux qui devraient bien nous plaire, on commence par le début... SIM CITY, dont le nom veut bien dire ce qu'il veut dire, c'est à dire SIMulation de CITé. Tiens, ça me rappelle un soft de chez Jeriko, qui tournait sur Thomson... sur quoi? THOMSON, tomme sonne. Bon, ça se passe aux US, et vous devez vous débrouiller pour faire tourner le bled dont vous êtes le maire. Ca sera sur toutes les bonnes bécanes sauf le CPC. J'ai rien dit!

FULL METAL PLANETE. Autrefois, c'était un jeu de plateau, aujourd'hui c'est sur micro, mais ça se déroule dans l'espace. Bertrand Brocard et son équipe de COBRA SOFT, responsable d'une série de MEURTRES, nous ont concocté cette aventure interstellaire. La diapo est pas mal.

JUMPING JACK SON. C'est un jeu rock, et moi, quand j'entends le mot Rock, j'éteins mon transistor et je branche mon disc man pour écouter Blue suede shoes ou bien that's All right Mama chantés par VINCE TAYLOR. Parce que tous les pisse culottes qui utilisent ce concept, feraient parfois mieux de la fermer avant de l'ouvrir. Quoi? vous connaissez pas VINCE? Bande de nazes! Dans le jeu, il semblerait qu'il soit question de retrouver un disque du King, d'Elvis "The pelvis" Presley. Faut voir...



FULL METAL PLANETE

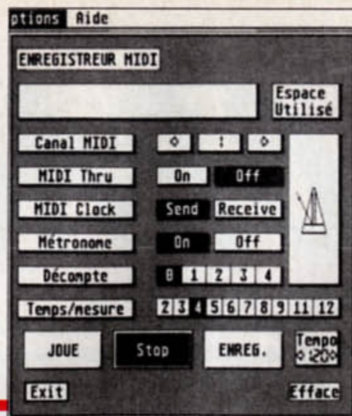
UN NOUVEL ORDINATEUR?

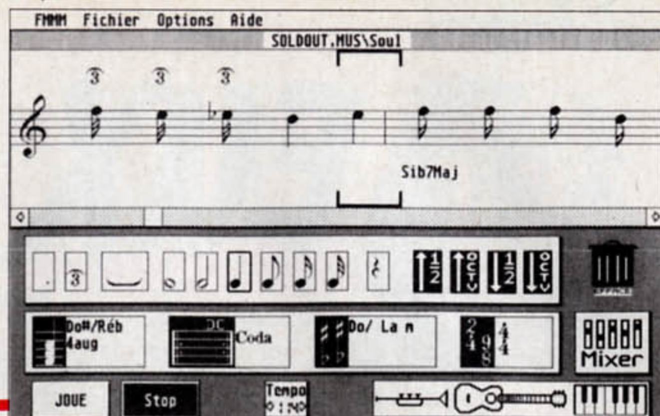
La chose est assez rare pour être notée: un nouvel ordinateur vient de sortir. Oui, nouveau, pas un Atari XBZ ou un Amiga B6000, ni même un Amstrad DCD. Du moins, c'est le premier ordinateur d'une jeune boîte d'informatique qui s'appelle MGT (la boîte) et Sam Coupé (l'ordinateur). Bon, nouveau, c'est peut-être exagérer un peu: il est compatible Spectrum. Il fonctionne avec un Z80B à 6 Mhz (contre un Z80A à 1 Mhz pour le Spectrum 48K), possède un circuit sonore amélioré et un circuit vidéo capable de cracher du 512*192 en 4 couleurs par ligne parmi



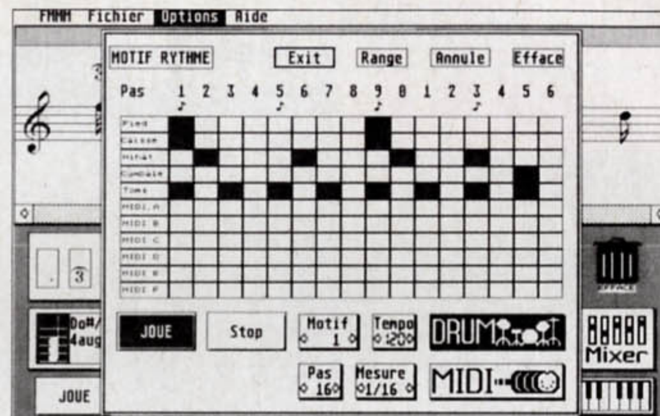
THE SAM

128, un lecteur de disquettes 3"1/2 (alors que le Spectrum fabriqué par Amstrad comporte un drive 3 pouces), deux prises Midi et un look d'échappé de Cosmos 1999. A quoi, se demande-t-on, peut bien servir cette machine? A rien. Ce ne sont pas les constructeurs qui répondent ça, c'est moi. Pour 1800 francs, qui va acheter une bécane 8 bits, même compatible Spectrum, alors que pour le double on peut avoir un 16 bits? D'autant que compatible Spectrum, hein, tu m'as compris tu m'as. Vous connaissez le plan, vous en avez été victime déjà des dizaines de fois: "Tous les programmes qui ont été écrits en respectant les règles de programmation fonctionneront sans problème". Et combien ont respecté ces règles? Zéro. Nobody. En plus de ça, ce ne sera en vente que par correspondance (et en Angleterre seulement). Enfin, si ça les amuse...





FM MELODY MAKER



L'EDITEUR DE RYTHMES

FM MELODY MAKER

Voilà de quoi faire enfin de la musique directement sur votre ST, infiniment mieux qu'avec le coprocesseur sonore interne (ça, un coprocesseur sonore? J'ai toujours cru que c'était les piles) et sans avoir à acheter un synthé. Enfin, sans acheter de synthé, c'est vite dit: FM Melody Maker est, finalement, un petit synthé, qui se branche sur le port cartouche.

Vous savez peut-être qu'il existe plusieurs types de synthèse différents: la synthèse additive (principe des orgues électriques), soustractive (les premiers synthés, on part d'une onde riche que l'on filtre), à échantillonnage (on enregistre un son en ram et on le reproduit, la plupart des synthés actuels comme le MT32 ou D10 de Roland, le M1 de Korg, etc, fonctionnent sur ce principe), et la FM, autrement dit Fréquence modulée, dans laquelle deux formes d'ondes ou plus s'intermodulent. C'est sur ce dernier principe que reposent FM Melody Maker et le DX7 de Yamaha. Plus on peut intermoduler d'ondes simultanément, et plus le son peut être complexe: le DX7 a six "opérateurs" (c'est le nom du générateur d'onde), et FMMM en a deux. C'est peu, c'est vrai, et il serait difficile de créer des sons réellement riches, mais ce n'est d'autant moins le but que l'on ne peut pas redéfinir les sons de la cartouche.

En fait, voilà comment ça marche: vous branchez la cartouche dans le port adéquat, et vous reliez les sorties stéréo à un ampli. A partir de là, vous pouvez jouer des notes par programme, et la musique sortira sur votre chaîne plutôt que sur les haut-parleurs du moniteur. Et avec une qualité infiniment supérieure.

Il est possible de jouer jusqu'à 9 sons simultanément. Ce peut être 9 sons différents, ou neuf notes du même son, ou n'importe quelle combinaison entre les deux. On dispose de 78 instruments pré-programmés et il n'est pas possible d'en créer d'autres; on a cependant tous les "classiques": basses, cuivres, sons synthétiques, pianos, etc.

Le logiciel qui est fourni va s'avérer très intéressant pour les débutants. Le principe de composition est très similaire à celui de Music Studio (voir illustration), à une différence près: ici, les arrangements sont automatiques. Vous choisissez un style de musique (Pop, disco, soul, rock, slow rock, reggae, etc) parmi 16, et hop, tout l'accompagnement est automatique. Il ne vous reste plus qu'à définir les accords qui vont se greffer sur la mélodie (par leur nom, vous mettez Do mineur et le synthé va jouer alternativement un Do, un Mi bémol et un Sol, avec un rythme qui dépend du style choisi) et vous avez un morceau en bonne et due forme, sans avoir pris la peine de composer réellement l'accompagnement. Il est certain que l'accompagnement automatique permet moins de libertés, mais si vous en êtes à vouloir le faire vous-même, vous n'avez plus besoin d'un ordinateur et il vaut mieux vous acheter un vrai piano, ça fait mieux dans le salon.

Lors de la saisie des notes, on peut utiliser toutes les valeurs de notes comprises entre la ronde et la triple croche, et les valeurs de silences correspondantes, plus bien sûr les liaisons, les notes pointées et les triolets. On peut transposer les notes (une à une seulement), changer l'armure, le tempo et la signature du morceau, et introduire les signes classiques comme la répétition d'une partie, la coda, etc.

On peut également personnaliser l'accompagnement, qui est joué sur une piste rythmique et trois pistes sonores. Dans l'accompagnement "Bluegrass" par exemple, les trois pistes sont des cuivres, mais rien ne vous empêche de mettre une guitare, un piano et un xylophone si ça vous chante, en dosant le volume sonore de chaque grâce à une mini-table de mixage.

Mais FMMM propose des tas d'autres options. Si vous avez un clavier Midi, vous pouvez vous servir de la cartouche comme un expandeur pur et simple, en affectant un son à chaque canal Midi. Un enregistreur midi rudimentaire est même présent, permettant si une idée vous vient de l'enregistrer, de la sauver et de la recharger ultérieurement.

Il est même possible de composer ses propres rythmes, selon la méthode qu'on trouve maintenant sur toutes les boîtes à rythme qui se respectent (comme la TR de Roland), y compris en mélangeant les sons de la cartouche (cinq sons rythmiques: Pied (grosse caisse), Caisse claire, Hihat (Charley fermée), Cymbale et Tom) et les sorties midi pour adresser une autre boîte à rythme, par exemple.

Une autre possibilité fort intéressante: tout ce qui est joué par FMMM peut être re-sorti par la Midi Out du ST. De sorte que si les sons de la cartouche ne vous intéressent pas, vous pouvez quand même bénéficier de ses fonctions d'arrangements et des rythmes pré-programmés en utilisant un expandeur ou un synthé externe. On peut alors considérer la cartouche comme une aide à la composition.

En résumé, c'est un petit boîtier drôlement intéressant si vous avez envie de vous lancer dans la musique sans rien connaître, et sans débourser les sommes folles habituellement nécessaires pour le moindre petit synthé. On peut trouver quelques défauts: le manque de clarté de la doc, l'impossibilité de transposer un groupe de notes ou d'enregistrer la mélodie en Midi. D'un autre côté, en demandant une doc spéciale à Upgrade, on peut utiliser la cartouche pour ses propres programmes, le programme fonctionne dans les trois résolutions, ça ne coûte que 795 francs, et ça donne envie de faire de la musique.

En somme, c'est une drôlement bonne idée, essayez au moins de l'écouter si vous trouvez un magasin qui fait des démos. Vous ne serez pas déçu.



JEUX ...CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F
POUR UN PLAN

300 F
POUR UNE SOLUTION

200 F
POUR UN LISTING

50 F
POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

ARKANOID II — ATARI

```
10 REM : encore un nouveau listing du
20 REM Token Maniaque !!
30 option base 1:dim a%(500):cheat=varptr(a%(1))
40 def seg=0
50 x=cheat:read b
60 while b<>99999
70 poke x,b:x=x+2
80 read b
90 wend
100 REM ARKANOID II !!!
110 DATA 9,0,&H00,&H607A,0,&H41F9,0,&HOBE
115 DATA &6080,0,&HOBA,&H5F28
120 DATA 0,&HOBC,&H7A46,0,&H040,&H317C
130 DATA 0,&H042,&H4A39,0,&H044,&H0,&H0BC,&H7A46
140 DATA 0,&H040,&H040,&H317C,0,&H044,&H51C8
150 DATA 0,&H046,&H4ED0
160 DATA &H646F,&H682E,&H7072,&H6700,99999
170 BSAVE"DOH.PRG",CHEAT,256
```

Salut les bidouilleurs en folie....

Ca y est Noël approche, la redac croule sous les softs, et nous, nous allons être enseveli sous la montagne de softs à patcher, ou à bidouiller... Alors, on compte absolument sur vous, pour vous défoncer et nous envoyer tous les trucs que vous trouverez sur tous ces nouvô jeux... heheheh ca fera moins de boulô pour nous !!!! N'hesitez pas à nous ecrire pour nous exposer vos problemes. On ne pourra repondre à chacun, mais, chaque fois qu'on le pourra, on vous donnera des tuyaux dans cette rubrique.
Bon fun ..... et,
à la ZEMAINE PROZAINE !!!

Un super JACK'S POKE de 3600 F.



LUCAS (600 F.), DE MANNET (500 F.), TOKEN MANIAQUE (400 F.), HULBERT, JANEL (300 F. à chacun), BALANTZIAN, FOURNIER (250 F. à chacun), DAMIENS (200 F.), DARMON, MONFORT (150 F. à chacun), CARBONNEAUX, CHEVAL (100 F. à chacun), ETIENNE, HAEGELI, KERN, OMD, SKANE, THIELLEY (50 F. à chacun).

DANBOSS & DANBISS

THUNDERBIRDS — AMSTRAD

Pour être immortel (votre énergie descend mais vous ne mourrez pas à la fin) dans la première partie (FACE A), allez en piste 11, secteur 15, a &C8, et remplacez le 40 par un 4F. Ou bien recherchez la chaîne D5-C9-40-5D-4F et remplacez-y le 40 par un 4F. Si vous avez une MULTIFACE, vous pouvez poker un &4F à l'adresse &5C4C. (Patrice MAUBERT)

IRON TRACKERS — AMSTRAD

Pour passer les étapes dans IRON TRACKERS, il suffit d'appuyer sur la touche"?"
(Pascal KERN).

FORGOTTEN WORLD — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies :
POKE &F2,0
POKE &F3,0
POKE &FC,0
POKE &FD,0
(Cédric CHEVAL).

MR. HELI — AMSTRAD

Pour avoir de l'énergie infinie (merci Jupiter), allez en piste 8, secteur 44, à l'adresse &120, ou vous remplacez le 3D par un 00. Puis allez en piste 17, même secteur, même adresse, et faites de même. Enfin, allez en piste 28, idem. Vous pouvez aussi rechercher et remplacer trois fois la chaîne 21-46-00-7E-3D par 21-46-00-7E-00 ou bien encore faire un POKE &A720,0.

Pour choisir le level de départ, allez en piste 0, secteur 41, à l'adresse &62, ou vous mettez un 01 pour le level 1, un 0A pour le level 2, ou un 14 pour le level 3.
(Patrice MAUBERT)

STRIDER
ATARI

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez avec un éditeur de secteur la chaîne suivante : 53790007FF78 et une trouvée, remplacez-la par : 4E714E714E71 Ø839ØØØØØØØ7FF796ØØØ
(SKANE)

STRIDER
ATARI

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur la chaîne suivante : 53790007FF7E et une trouvée, remplacez-la par : 4E714E714E71.
(SKANE)

GUN SMOKE
AMSTRAD

Pour avoir le nombre de vies que vous voulez sur GUN SMOKE stoppez le jeu lors de la page de sélection clavier joystick et poker avec MULTIFACE 2 à l'adresse &FØ5 votre nombre de vies (de Ø à 255). Pour choisir votre tableau de départ poker à l'adresse &2B6D votre tableau de départ désiré (de 1 à 6) le n°6 n'étant pas un tableau mais une très belle image de fin animée avec une superbe musique. (Ambroise THIELLEY).

BATTLETECH
ATARI

Lors de l'attaque de la base, sachez que l'on peut s'enfuir des 4 jenners en longeant les barrières vers le haut et dès que les barrières disparaissent, foncez à gauche entre les maisons et dès que vous êtes en dehors de la ville faites: FLEE conseil: prenez le caméléon.
Truc: Lorsque l'ordinateur vous donne des déplacements stupides faîtes WALK et maintenant vous pouvez avancer comme vous le voulez en répétant: RUN.
Après la destruction de la ville, rendez-vous au starport (voir carte dans le manuel). A l'intérieur, chercher la CLOTHES SHOP et acheter un déguisement de Dragon après allez à l'Inaugural Hall, revenez-y plusieurs fois si ce n'est pas le bon moment. Après le combat ou fuite contre les gardes. Vous aurez un nouveau personnage REX et vous pourrez rencontrer des tas d'autres membres du réseau.
(Cédric ETIENNE).

FUSION
ATARI

Jouez et allez dans le tableau des "High-Scores" et entrez SWAMP THING (conserver l'espace), pour activer le cheat mode. En jouant, utiliser les touches suivantes :
B : améliore vos armes
S : rajoute de l'énergie
J : permet d'atteindre les autres armes sans encombres.
E : permet de changer de niveau avec + et
C : important : rester au centre du tableau.
(Jonathan FOURNIER).

MORE DE RIRE

Vous aussi.... vous en avez de bien bonnes??? Envoyez-nous vos blagues, les meilleures seront publiées.

JOYSTICK Hebdo
177 rue Saint Honoré
75001 PARIS

Papa, tu peux me donner dix francs pour un monsieur qui crie dans la rue?
- C'est très bien mon fils, je suis fier de toi, la bonté, et la solidarité sont des vertus que tu sembles comprendre. Mais que crie cet homme ?
- Il crie:"Glace à la vanille, dix francs le cornet !"

(Ludovic SOROS)

AFTER THE WAR
AMSTRAD

Pour être invincible dans la première partie, allez en piste 14, secteur Ø1, à l'adresse &61, et remplacez le 3Ø par un 18, ou remplacez 3Ø-74-17-3Ø-B8 par 3Ø-74-17-18-B8, ou faites POKE &8Ø49,&18.
Pour avoir les vies infinies dans la deuxième partie, allez en piste 23, secteur Ø2, à l'adresse &61, et remplacez le 35 par un ØØ, ou remplacez 21-EF-ØØ-35-C3 par 21-EF-ØØ-ØØ-C3, ou faites &8Ø49,Ø.
Pour avoir l'énergie infinie dans la deuxième partie, allez en piste 24, secteur Ø4, à l'adresse &74, et remplacez le 3D par un ØØ, ou remplacez C8-3D-32-ED-ØØ par C8-ØØ-32-ED-ØØ, ou faites POKE &9C5C,Ø.
(Patrice MAUBERT)

Un combat spatio-géométrique se prépare, où vous serez à bord d'un vaisseau, dans des décors en 3D pleines. Le sol et le plafond sont en dallage de cuisine, où vous pourrez plonger dans un des carreaux pour vous retrouver dans un autre étage. Une couleur par étage, ça facilite le repérage. Les obstables, sur lesquels il faut tirer des cercles pleins dans un bruit de détonation électronique splendide, sont des cubes, des boules, et tout un tas de formes plus complexes les unes que les autres. Ainsi vous pourrez faire péter des "U" traversés d'arcs électriques, des roues accrochées au plafond, des mini-ponts suspendu formés de boules etc. Pour les fous de 3D c'est le soft qu'il vous faut, ce n'est fait que de ça, que de ça, que de ça.



TT.RACER
AMSTRAD

Augmenter la vitesse maximum!
Rechercher: 3Ø Ø2 3E 9F Ø8
Remplacer : le 9F par 255
Rechercher: 3C 1A FE 9F 2Ø
Remplacer : le 9F par 255
Rechercher: 28 2A 7E 9F 2Ø
Remplacer : 9F par 255
Rechercher: 38 Ø4 3E 9F BB D8
Remplacer : le 9F par 255
(Cédric CHEVAL).

R-TYPE
SEGA

Vous ne le saviez peut-être pas, mais il y a un tableau secret! Celui-ci est accessible au cours du quatrième niveau, plus exactement au milieu. Placez-vous entre les deux piliers, en haut de l'écran, et faites reculer votre vaisseau, dans la colonne de gauche.Alors, l'écran clignote, et vous entrez dans le tableau secret où vous pourrez gagner des armes. (DARMON)

BUGGY BOY
ATARI

```
10 REM: encore un nouveau listing du
20 REM Token Maniaque !!
30 Option base 1:DIM a%(500):cheat=VARPTR(a%(1))
40 def seg=0
50 x=cheat:read b
60 while b<>99999
70 poke x,b:x=x+2
80 read b
90 wend
100 rem buggy boy !!!
110 data 1,0,4588,&h4a50
120 data &h6275,&h6767,&h7962,&h6f79
125 data &h2e70,&h7267,0,99999
130 bsave"A:\AUTO\BUGGY.BOY",cheat,256
```

LEONARDO
COMMODORE

Les codes pour les levels 1Ø,2Ø, ou 3Ø sont:
10 - MOONWALK, 20 - FOOTBALL, 30 - BUTTER
(Michel MONFORT).

JEUX... CRACK!

DOUBLE DETENTE — AMIGA

```
1)Tapez ce programme et faites le démarrez
2)Insérez le jeu DOUBLE DETENTE
4)Chargez le jeu

REM Double détente par NICOLAS DAMIENS
CLEAR,50000&
SCREEN 1,640,200,2,2
WINDOW 2, "DOUBLE DETENTE",(0,10)-(617,180),15,1
WINDOW OUTPUT 2
PRINT "Insérez votre disquette de jeu et tapez return"
INPUT a$
OPEN "df0:redheat" FOR INPUT AS 1
```



```
... encore un nouveau
20 REM Token Maniaque !!
30 option base 1:dim a%(50
40 def seg=0
50 x=cheat:read b
60 while b<>99999
70 poke x,b:x=x+2
80 read b
90 wend
100 REM ARKANOID II !!!
110 DATA 9,0,&H00,&H607A,0,&
115 DATA &6080,0,&HOBA,&H5F2
120 DATA 0,&HOBC,&H7A46,0,&H
130 DATA 0,&H042,&H4A39,0,&H
140 DATA 0,&H040,&H040,&H317
150 DATA 0,&H046,&H4ED0
160 DATA &H646F,&H682E,&H707
```

REFLEX — AMSTRAD

Pour avoir de l'énergie infinie:
POKE &77AA,&C9
(Mathieu CARBONNEAUX).

LEONARDO — COMMODORE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 34117,Ø
(Michel MONFORT).

BIGFOOT — AMSTRAD

```
10 REM Vies infinies sur BIGFOOT version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4623 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,22,2C,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD,22,38
100 DATA BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3
110 DATA 11,00,BB,C3,4A,3A,3E,A7,32,F5,0F,CF,88,88,00,00
```


PREVIEW!

VAUX

HURIKAN SUR AMIGA

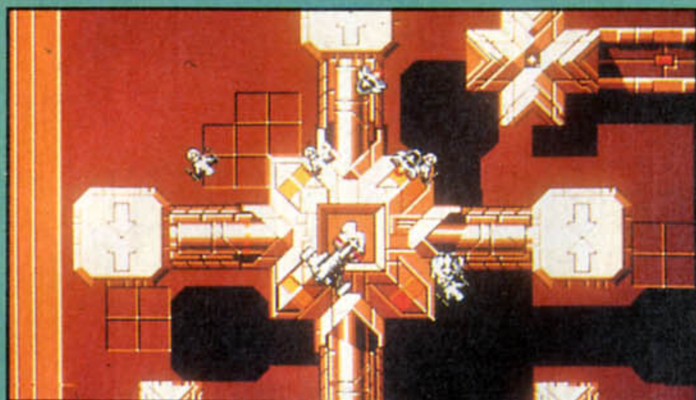
Nous avons un phénomène d'osmose assez rare en-- tre deux genres totalement différents: arcade et stratégie-économique. Le contexte se situe dans une époque avancée où vous avez un vaisseau spatial pour véhicule et plusieurs planètes pour les échanges commerciaux. On a l'air bien nous avec notre Europe. Bon! Pour la partie arcade, c'est très simple, vous avez votre véhicule vu de haut, en Full Over Scan (plein écran), je m'excuse! et il tire contre des pirates et d'autres petites choses malveillantes, et je vous raconte pas le peuple: vous pouvez être jusqu'à une cinquantaine de sprites aux heures de pointe. Vous avez du boulot en perspective. Le sol de la planète est vraiment bien bô, on dirait un sol lunaire couplé avec un tas de sable. Votre vaisseau, lui, ressemble à n'importe quel autre vaisseau, et même aux méchants que vous devez abattre. L'animation assure pas mal de son côté: scrolling 8 direction le sol. C'est fluide. Vous pouvez, au terme de quelques bataille aériennes, vous poser sur une base pour allez négocier de la marchandise. Vous pénétrez dans le couloir amenant à la base proprement dite par un passage souterrain en 3D tout à fait surprenant: sol et plafond en carrelage style damier soutenu par de multiples colonnes monochromes. Vous devez rester entre ses colonnes, avec le sol et le plafond qui défile devant vous à une vitesse effroyable, c'est impressionnant poils aux dents. Vous voilà dans le lieu convoité, vous allez pouvoir échanger, vendre ou acheter des produits selon leur cours, l'argent que vous avez gagné et la marchandise que vous possédez. C'est exactement comme Elite, et si ca marche aussi bien, on a pas fini d'en entendre parler. Plusieurs planètes sont à visiter (en tout environ cinq, on est pas encore sûr du chiffre définitif) et dans chaque planète le cours d'un truc ou d'un autre diffère, et la différence avec Elite (car il y a une différence) c'est que les cours évoluent durant la partie. Ce qui change pas mal de choses au cours du jeu et des ventes. Précisons pour finir que c'est le premier soft que sort Hurikan, et que pour une première, c'est réussi!

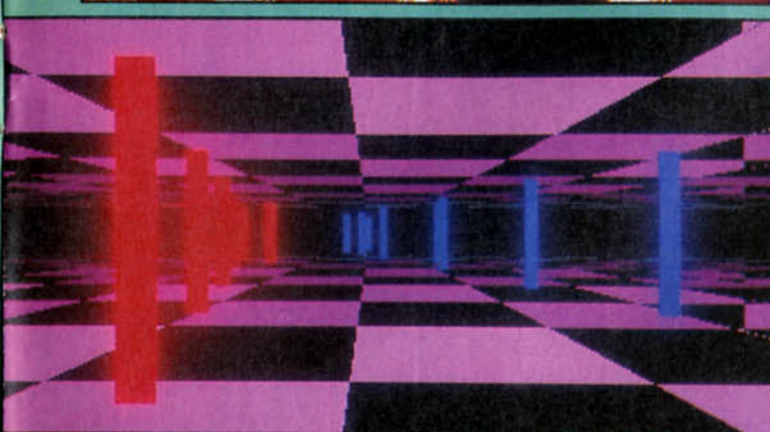
STARBLAZE

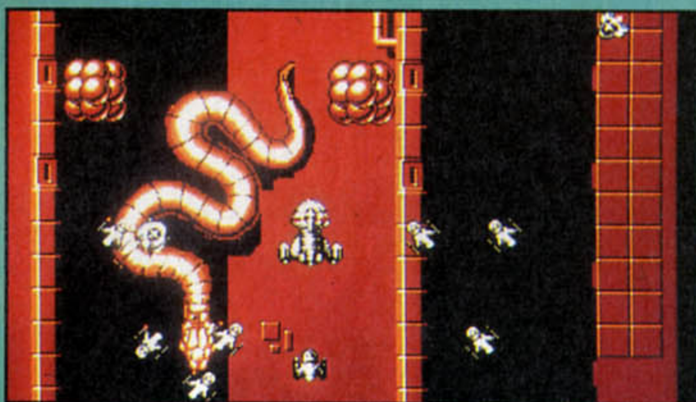
LOGOTRON SUR ST

Retour au bon vieux tir dans des cubes, triangles, rectangles et autres formes géométriques. C'est la mode, retour au source. Starblaze ne change en rien des autres du même genre, les formes qui éclatent en plusieurs plans, qui s'approchent jusqu'à prendre tout l'écran et qui vous rentrent dedans dans un tremblement frénétique. Vous voyez tout en 3D, votre petit vaisseau, sorte d'hexagone volumineux, pourvu d'un petit viseur devant lui, se ballade de long en large en virant à droite et à gauche. Vos projectiles font partie de la famille géométrique, ce sont des rectangles et des carrés jaunes. C'est toujours beau à voir, ce genre de jeu. Ca nous rappelle le bon vieux temps de Vectron, avec les couleurs en plus. Et le son. Alouette.









INTERPHASE



IMAGEWORKS SUR ST

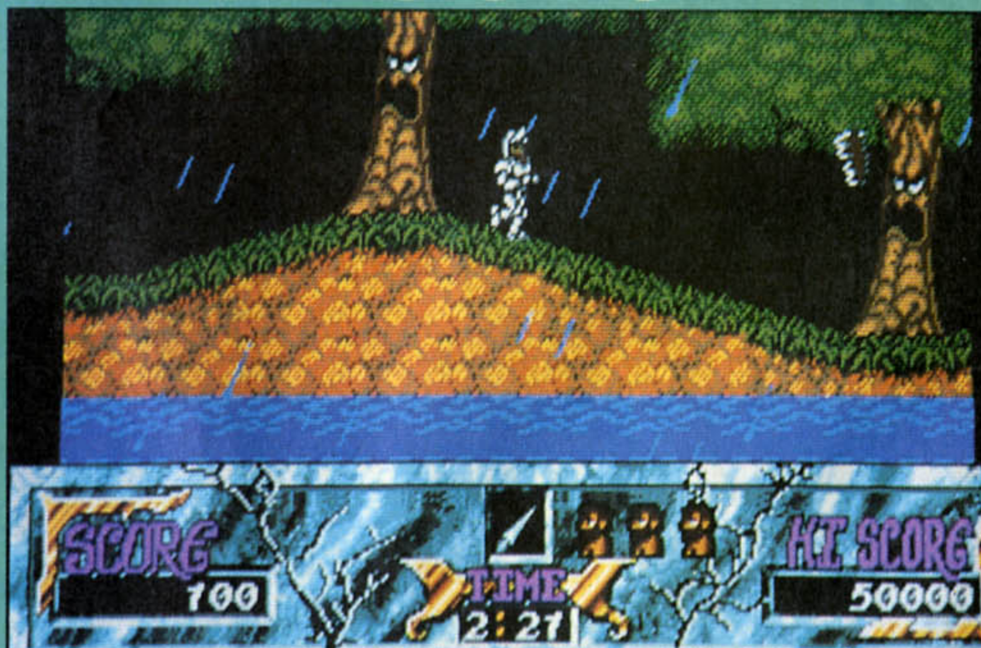
Un combat spatio-géométrique se prépare, où vous serez à bord d'un vaisseau, dans des décors en 3D pleines. Le sol et le plafond sont en dallage de cuisine, où vous pourrez plonger dans un des carreaux pour vous retrouver dans un autre étage. Une couleur par étage, ça facilite le repérage. Les obstables, sur lesquels il faut tirer des cercles pleins dans un bruit de détonation électronique splendide, sont des cubes, des boules, et tout un tas de formes plus complexes les unes que les autres. Ainsi vous pourrez faire péter des "U" traversés d'arcs électriques, des roues accrochées au plafond, des mini-ponts suspendu formés de boules etc. Pour les fous de 3D c'est le soft qu'il vous faut, ce n'est fait que de ça, que de ça, que de ça.



GHOULS'N' GHOSTS

CAPCOM SUR ST

La suite de Ghost'n Goblins, plus jolie, plus belle et plus mieux. C'est çà le progrès. Ballade dans des paysages étranges, hostiles et malfaisants, où mort-vivants, vautours et monstres décapités vous attaquent, en quête d'une Princesse à sauver. Le système de vie est intéressant: vous commencez l'aventure en armure, fidèle au bon chevalier que vous êtes, et vous la perdez dès le premier choc. Vous vous retrouvez en slip, dans ces contrées odieuses, à courir vers la porte qui vous fera passer au niveau suivant. Cinq en tout, plus délirants les uns que les autres, avec des monstres carrément fabuleux. C'est excellent, le décor, comme à son habitude, défile avec un scrolling fluide, votre personnage restant au milieu de l'écran. Les graphismes sont très bons, des trouvailles géniales dans les formes des monstres. Celui-là on n'a pas fini d'en causer, et attendez un peu qu'il sorte pour de vrai, vous allez voir ce qu'on va en faire. On va le congratuler si vous voulez mon avis.



JEUX... CRACK!

FIRELORD — AMSTRAD

```
10 REM Vies infinies sur FIRELORD version Disk
20 REM Version du pack 'HEATWAVE'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A200 TO &A2BF:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>18679 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0:CALL &BB06
90 MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:CALL &A200
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,27,21,00,40,CD
120 DATA B6,A2,16,28,21,00,58,CD,B6,A2,21,00,54,11,00,D0
130 DATA 01,00,1C,ED,B0,16,21,21,00,40,CD,B6,A2,21,00,56
140 DATA 11,F7,00,01,00,02,ED,B0,EB,16,22,D5,CD,B6,A2,D1
150 DATA 01,00,18,09,14,7A,FE,28,20,F1,F3,21,00,D0,11,00
160 DATA C0,01,00,1C,ED,B0,F3,CD,74,A2,CD,66,0E,AF,32,31
170 DATA 36,C3,B4,3D,21,F7,00,01,9A,8D,11,7C,9C,09,2B,2B
180 DATA 2B,7E,08,2B,7E,2B,0B,0B,0B,0B,BE,28,06,ED,A8,EA
190 DATA 8A,A2,C9,08,2B,BE,28,04,23,08,18,F1,F5,C5,2B,7E
200 DATA 2B,46,2B,12,1B,10,FC,C1,0B,0B,0B,0B,78,B1,28,04
210 DATA F1,08,18,D6,F1,C9,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

MORE DE RIRE

Le printemps amène une inondation formidable dans un petite ville proche de la Nouvelle Orléans.L'eau vient d'atteindre le seuil de la maison du pasteur, lorsqu'une jeep arrive pour le secourir.

- Non, non dit le saint-homme.Ne vous arrêtez pas pour moi, allez secourir d'autres gens.Le Seigneur veille sur moi et me sauvera.

Huit heures plus tard, l'eau a atteint le deuxième étage.Le pasteur s'est réfugié sur le toit, lorsqu'un bateau de sauveteurs passe par là.

- Non,non, allez en secourir d'autres.Le seigneur veille sur moi.

Huit heures s'écoulent encore.Le pasteur a de l'eau jusqu'au menton.Un hélicoptère s'arrête au dessus de lui, et on lui lance une corde.

- Non, non dît-il.Le Seigneur me sauvera, allez en secourir d'autres.

Mais dix minutes plus tard, le pasteur meurt noyé, et arrive devant le Père Eternel.

- Que s'est-il passé, O mon Dieu ? demande-t-il.J'ai eu une foi inébranlable en vous, et vous n'avez rien fait pour me sauver.

Et Dieu lui répond:

- Crétin ! Je t'ai envoyé une jeep, un bateau et un hélicoptère.Ca ne te suffisait pas ?

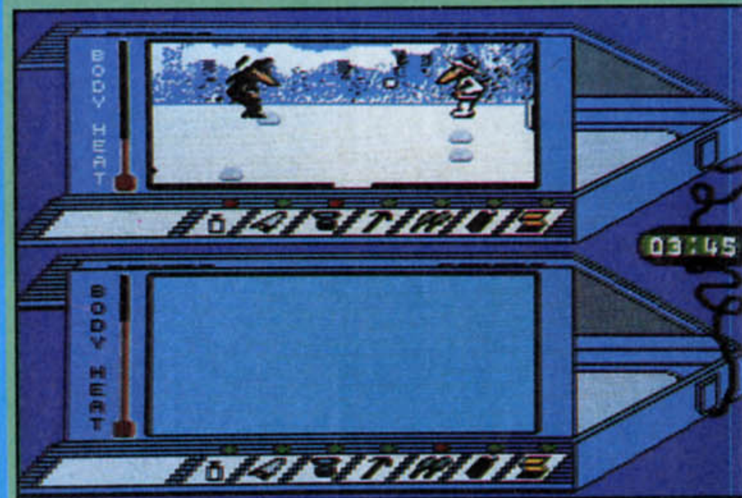
(HELOIN Hervé)

PREVIEW!

SPY VS SPY ARTIC ANTICS

FIRST STAR SOFTWARE SUR AMIGA

Le troisième volet des aventures rocambolesques des deux espions, personnages tirés du célébrissime et hilarant Mad, journal d'humour fou américain. Nos deux olibrius se trouvent cette fois-ci au pôle nord, sur la banquise, près de leur igloo favori où brûle un feu réparateur. Vous pouvez jouer à deux ou seul contre l'ordinateur, avec la mouse, les keys et le joystick. Votre but est de récupérer des documents, trouver des cartes, enfin faire tout un boulot d'espion, avant votre adversaire. Une fois ces menus détails



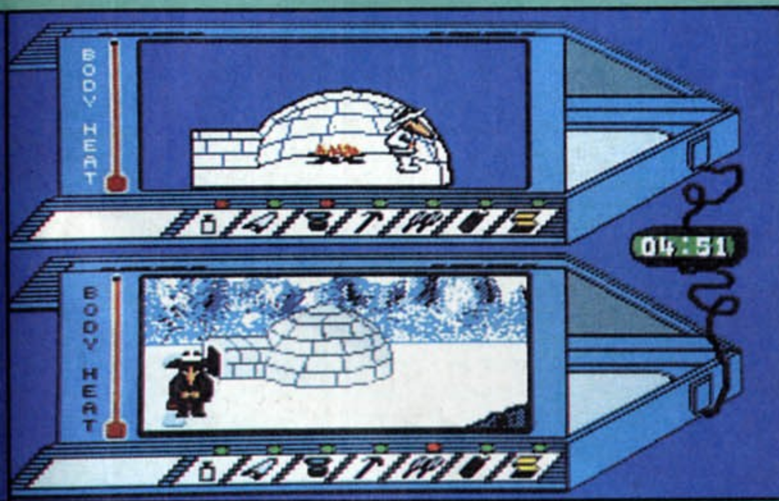
SPY VS SPY

FIRST STAR SOFTWARE SUR ST

Les revoilà les deux espions issus de Mad magazine, dans un nouvel épisode, le deuxième de la série. Cette fois-ci nos deux héros, maladroits et sans scrupules, se trouvent sur une île déserte, pourvue d'un volcan prêt à entrer en éruption. Vous avez cinq minutes pour retrouver les trois bouts de la fusée dispersés dans l'île, et vous échapper avant la catastrophe. Je rappelle vite fait le principe du jeu: vous jouez à deux, ou seul contre l'ordinateur, deux tableaux horizontaux ornent l'écran, un par joueur. Joystick, souris ou clavier, le choix est large, et vous pouvez passer à tout moment dans le tableau de l'adversaire par une entrée en bas d'écran pour le joueur du haut, et en haut pour celui du bas. Simple. Pièges, coups bas et patates dans la gueule sont monnaie courante. Creusez des trous pour y faire tomber le deuxième



réglés, vous devez rentrer dans la bouche d'égout dessinée dans la glace (enfin ça y ressemble) et décoller avec la fusée qui s'y trouve. Ca a l'air tout simple comme ça, de prime abord, mais je ne vous raconte pas la zone avec l'autre zouave dans les pattes. Vous vous battez à coups de poing et boules de neige dans la gueule, vous pouvez poser des pièges style scier la glace sous les pieds de l'autre afin de le faire "chouar " dans l'eau gelée ha ha elle est bien bonne (froide au début mais bonne quand même). Par un passage en haut ou en bas de l'écran selon le personnage que vous désirez incarner (en bas pour le personnage du haut et en haut pour celui du bas, forcément c'est le même passage), vous pouvez rejoindre le deuxième espion. Dans ce cas votre écran deviendra uni, et vous jouez tous les deux dans la même fenêtre. Votre niveau de température décroît au fur et à mesure de votre escapade, il descend plus vite lorsque vous recevez une boule de neige ou que vous tombez dans un trou d'eau, jusqu'au niveau zéro où vous vous verrez enfermé dans un bloc de glace. Dans ce cas le deuxième joueur pourra finir sa mission pénard, coulos, tout seul. L'animation et le graphisme de ce jeu sont encore et toujours tout à fait géniaux, les deux petits bonhommes avec leur big nez (bec) avancent sur la glace, courbés en avant, avec des "sshhhh" de neige écrasée. Cette troisième aventure des deux espions ennemis risque malheureusement de décevoir un peu les habitués et adorateurs de la "série", étant un tantinet moins bien que ses deux grands frères. Mais enfin, ne comparons pas, ça reste tout de même un jeu excellent, bourré d'humour et de trouvailles formids.



THE ISLAND CAPER

espion, posez des pièges un peu partout, c'est le jeu... mais méfiez-vous des sables mouvants et de la mer. Ca mouille! Une musique charmante accompagne les deux personnages, qui se baladent dans un excellent graphisme et une très bonne animation. On ne s'en lasse pas, même s'il est un peu moins intéressant que le premier, mais par contre mieux que le troisième, dont vous avez la preview dans ce numéro. Ca, c'est de l'information fraîche, on assure à Joystick, hein?



TEST!

BASKET BALL NIGHTMARE

CONSOLE SEGA

Voilà une cartouche qui porte bien son nom. Pas tellement dans sa première partie, mais parfaitement dans sa seconde, car, si cela continue, je vais vraiment faire des cauchemars! Presque tous les sports, sauf peut-être le lancer de nains, ont été programmés alors les têtes chercheuses chargées de concocter des jeux géniaux ont eu "l'idée" pour le moins bizarre, mais après tout pourquoi pas, d'organiser un championnat de basket ball intersidéral. On n'est pas vraiment dans le jeu d'arcade et presque pas dans la simulation sportive, et j'en ai perdu mon Basic. La principale différence avec le Basket ball est qu'il n'y en a pas, mais que les adversaires sont, attention les enfants regardent, des monstres! Dans un jeu normal, contre de telles créatures, on sort plutôt les flingues! Ici on mouille les maillots! A part çà, toutes les règles en vigueur dans ce sport sont rigoureusement identiques, et j'ai pas bien vu l'intérêt de virer Dacoury pour le remplacer par des loups... Excusez-moi si je manque de finesse... Surtout qu'il me faut bien avouer pour ma défense -en zone- que l'écran ressemble parfois au périphérique à six heures du soir, tant il y a de monde: cinq joueurs par équipe, ça fait dix en tout et quand tout ce petit monde se retrouve sous les panneaux, bonjour les sprites qui explosent et la balle qui disparaît pour revenir parfois là où on l'attend le moins! De plus, le terrain est sur un fond noir et le ballon marron, ce qui ne facilite pas la vision, même sans jumelles... Une partie dure, au choix, quinze, trente ou quarante cinq minutes. Mais, déjà, quinze minutes contre la console vous tranforment en un zombi aux yeux hagards, la langue pendante, les doigts déformés par la rage de vaincre. Mais nous, on n'est pas des bêtes, et le mariage loups-console rend l'adversaire quasiment invulnérable dès le premier niveau. Des séquences superbes et animées montrent les joueurs lorsqu'ils smashent. Peut-être suis-je vraiment nul, mais je ne suis pas là pour battre les scores, juste pour vous raconter. Tout cela pour dire que je ne suis pas arrivé à savoir quels monstres il faut affronter au deuxième niveau. Ceux qui se plaignent toujours que les jeux sont vachement fastoches, ils n'ont qu'à essayer celui-là et nous écrire, comme çà, pour qu'on sache, quels monstres suivent les loups et si c'est encore plus dur... Si je suis viré avant, ben je me tire une cartouche dans la tête. Une SEGA, bien sûr...

Mano



GRAPHISME : 11
SON : 13
ANIMATION : 10

JEUX... CRACK!

BLADE WARRIOR — AMSTRAD

```
1Ø REM Invincibilité sur BLADE WARRIOR version K7
2Ø REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &3AØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4532 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!":CALL &AØØØ
9Ø DATA 2A,38,BD,22,2C,AØ,3E,C3,21,8Ø,BE,32,37,BD,22,38
1ØØ DATA BD,21,26,AØ,11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,21,4Ø,ØØ,E3
11Ø DATA 11,ØØ,BB,C3,4A,3A,3E,C9,32,85,Ø2,CF,88,88,ØØ,ØØ
```

NEBULUS — AMSTRAD

```
1Ø REM Vies infinies sur NEBULUS version Disk
2Ø REM Version du pack 'HEATWAVE'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A2ØØ TO &A28B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>13493 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER Ø
9Ø CALL &BBØ6:MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A2ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD
11Ø DATA Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,4Ø,E5,16,2Ø
12Ø DATA CD,81,A2,21,ØØ,58,16,21,CD,81,A2,21,ØØ,7Ø,16,22
13Ø DATA CD,81,A2,21,ØØ,4Ø,11,ØØ,DØ,Ø1,ØØ,2E,ED,BØ,E1,16
14Ø DATA 1A,CD,81,A2,21,ØØ,42,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,16,ED,BØ,EB
15Ø DATA 16,1B,D5,CD,81,A2,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,2Ø,2Ø
16Ø DATA F1,21,6E,A2,11,4Ø,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ,D5,ED,BØ,C9,F3,21
17Ø DATA ØØ,DØ,11,ØØ,8F,Ø1,ØØ,2E,ED,BØ,AF,32,EF,85,C3,ØØ
18Ø DATA Ø1,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AFTER THE WAR — AMSTRAD

```
1Ø REM Vies infinies sur AFTER THE WAR version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø REM Code d'accès a la deuxième partie : 94656981
4Ø MEMORY &9ØØØ:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>5343 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø BORDER Ø:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
9Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,Ø1,16,ØØ,5A,ØE,41,DF,22,AØ,21,25,AØ,11,ØØ
11Ø DATA BF,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,ED,43,CC,Ø1,3E,BF,32,11,Ø2,C3
12Ø DATA ØØ,Ø1,66,C6,Ø7,3A,47,AA,3D,2Ø,Ø8,3E,18,32,49,8Ø
13Ø DATA C3,BC,7F,AF,32,49,8Ø,32,5C,9C,C3,CØ,5D,ØØ,ØØ,ØØ
```

MORE DE RIRE

Un jeune militaire un peu stupide (étonnant?) est convoqué dans le bureau de son capitaine.Ce dernier voulant le tester, lui pose quelques questions à l'aide de photos.

- C'est quoi ça ?
- C'est un flingue.Pour flinguer mon capitaine.
- Bien, et ça ?
- Une mitraillette, pour mitrailler mon capitaine.
- Bien, très bien, et ça ?
- C'est un canon, pour canonner mon capitaine.
- Bravo, très bien, et ça ?
- Un tank, pour tankuler mon capitaine.

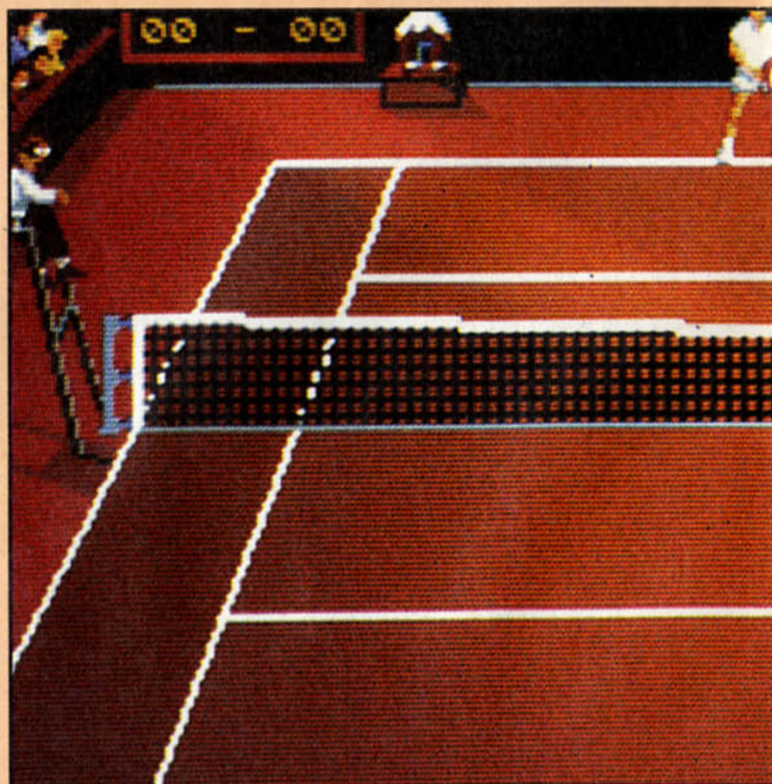
(Jerôme BALLEYDIER)

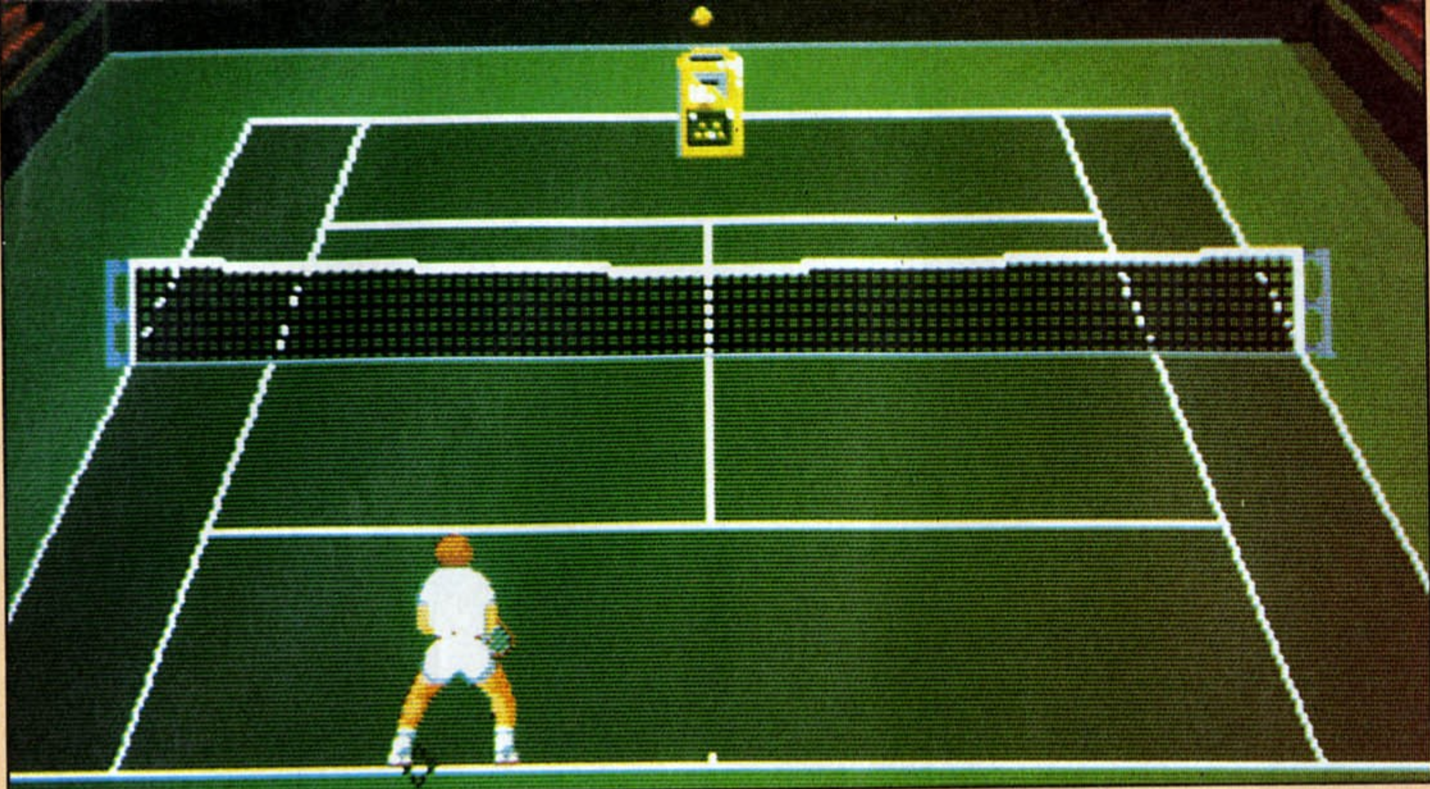
TEST!

GREAT COURTS

UBISOFT• TESTE SUR AMIGA • DISPONIBLE STAMIGA

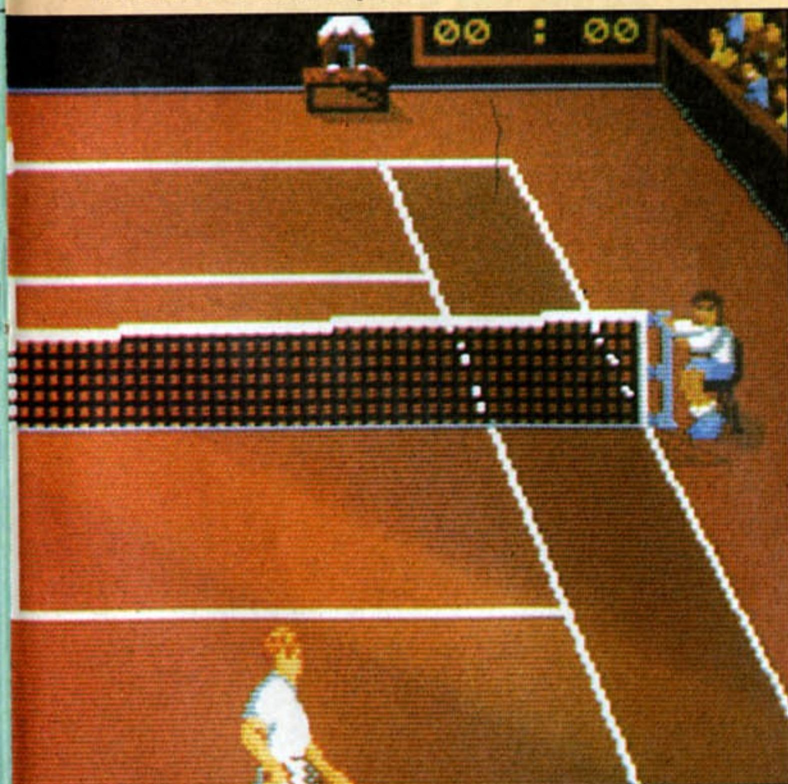
Tennis, tennis, tennis!!! Sans aucun doute, le voici enfin le vrai jeu de... tennis que l'on cherchait depuis un certain temps. Pour y jouer, il suffit de charger une disquette, une seule, de répondre à une question quizz-protection, dont la réponse est donnée dans le manuel, de faire quelques moulinets de joystick pour s'échauffer et de se caler face à l'écran. Une voix digitalisée égrène alors tous les scores possibles durant la présentation, qui entre nous soit dit, aurait pu être plus chiadée. Vous, et les éditeurs rétorquerez que l'on ne joue pas avec la page de présentation et je vous donnerai raison, à juste titre. Mais quand même, qui peut le plus, peut le moins... Sans attendre, précipitons nous sur le court. Il est vert. Moi aussi d'ailleurs, puisque la machine me file la 64ème place du classement mondial. Ho, la bécane, t'as pas vu ma jupette et la profondeur de mon corsage? T'as dû être programmée par des mecs à grosses lunettes, c'est pas possible!.. Pour ceux qui n'aiment pas le vert, sachez qu'il vous est possible d'arrêter la partie, et d'arriver ainsi sur un autre terrain, Roland Garros, par exemple, qui est lui de couleur rouge puisque c'est de la terre battue, à la différence de Wimbledon qui est du gazon. (Non, on ne fume pas, ici!) Différents lieux célèbres mondialement vous permettront de vous ébattre face à des adversaires de plus en plus balaises. Back to the court! La vue est bien dégagée puisque je me trouve derrière le joueur à manipuler et que j'aperçois l'adversaire en face. La vue en plan large et en plongée légère semble d'ailleurs la





meilleure d'un point de vue ergonomique. On se voit, on voit l'autre et on comprend tout de suite où ça va partir. Enfin on essaie.Bon, à moi la baballe, que je te fais rebondir trois fois, respiration bloquée, extension, shazam!! Le boulet de canon traverse la moitié du terrain, passe le filet... L'autre en face n'a pas bougé, le con, il va se la prendre dans les rotules... Je me marre intérieurement, je sens que ça va être du gâteau et... la balle touche le sol!!! "Faute!" dit l'arbitre. Blast, elle est tombée du mauvais côté, dans le mauvais carré. Je shoote again mais en poussant le joystick du côté où je veux que ça aille. Pression sur le bouton, c'est parti et bien parti. Le choc de la balle contre la raquette explose dans les haut parleurs acoquinés à mon moniteur. Les sanctions de l'arbitre tombent, bien digitalisées. "Faute! 15, 0- 30-15..." En face, l'autre me la reprend d'un coup droit qui m'atterrit sur les mandibules à une vitesse que je ne soupçonnais pas. Mais c'est quoi t'est ce que ce petit réticule qui se balade au sol? One minute please, partner, que j'aille fouiller dans la notice. Allons bon, où est-elle cachée encore? La voici, toute en français, entièrement traduite du sabir momo le morbaquesque pratiqué par les programmeurs. Merci à toi chère Isabelle d'y avoir pensé... C'est pas toi? Ah bon... Bon ouvrons le manuel et lisons le mode d'emploi. Sommaire... Oui... Avant propos... Origines du tennis... Origi... Ho! c'est quoi ça? Faut le cours d'histoire pour jouer? Sautons ces pages à défaut d'autre chose... tiens, en passant, je vois qu'ils ont mis des explications sur les termes employés sur les courts. Pas mal!!! C'est bien pour comprendre Roland Garros l'année prochaine. Tournent les pages, passent les règles du jeu réel et nous voici enfin arrivés au mode d'emploi de Great Courts. Traversons les explications sur les différents modes: facile, moyen, d'enfer et le fait que l'on puisse jouer seul contre la machine, contre un autre joueur et même s'entrainer au service, au rattrapage des balles en revers, coup droit etc.... Alors pour frapper la balle de l'adversaire, comment fais-je? Apparemment, en se plaçant sur le petit rond, le résultat est plus enrichissant. Back to the the court... Essai, ça marche. Coup droit, revers, lob, revers again, dérapage, zap, zip, zblaaf! 30, 15. La partie se termine, j'ai pris la pâtée... Et alors?.. Essayons autre chose. En changeant de mode, donc en devenant un balaise du tennis écran, la petite mire se barre et vous laisse vous débrouiller tout seul. Un vrai bonheur. Là, le match devient carrément du mitraillage tant l'adversaire va vite. C'est fou ce qu'on peut faire avec un joystick! Ce matin encore, je Populousai tranquille, loin de m'imaginer crispé, face à l'écran, tentant de tricher un peu pour battre ce satané programme... C'est pas possible!!! C'est sûr, ce jeu, c'est un canon! C'est encore un pas en avant dans la simulation sportive sur bécane. C'est simple, ça vaut un JOYSTICK d'OR! Sortez les tennis et courrez vous l'acheter, c'est géant!

Golo





GRAPHISME : 17
SON : 17
ANIMATION : 18

JEUX... CRACK!



WONDER BOY IN MONSTER LAND
SEGA

Quand vous êtes dans une taverne, si vous prenez le verre le plus cher, vous récupérerez un coeur d'énergie.Si vous prenez le verre le moins cher, vous récupérerez un demi-coeur d'énergie.Tant que vous y êtes, écoutez les informations que vous donne le tavernier.
(HAEGELI Franck)

NIGHT HUNTER
AMIGA

Pour éviter les exorcistes (les mecs qui ont des pieux), les policiers, et les archers, transformez vous en chauve-souris (BATMAN ?), et volez au dessus d'eux.
Si vous entrez dans une pièce qui grouille d'ennemis, sortez et entrez à nouveau dans celle-ci.Le nombre de personnages présents est tiré au hasard à chaque affichage d'un lieu.
Pour vous protéger d'une des femmes aux miroirs, tournez leur le dos, puis quand elle se trouve prêt de vous, faîtes demi-tour et tuez-la.
((DE MANNET)

IMPOSSABALL
AMSTRAD

```
10 REM Vies et temps infinis sur IMPOSABALL version Disk
20 REM Version du pack 'HEATWAVE'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A600 TO &A678:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>11848 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0
90 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A600
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,01,E5,16,06
120 DATA CD,6E,A6,21,00,19,16,07,CD,6E,A6,E1,11,00,89,01
130 DATA 00,1D,C5,ED,B0,C1,11,00,D0,ED,B0,21,00,11,16,01
140 DATA D5,CD,6E,A6,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,06,20,F1,21
150 DATA 00,01,11,00,89,01,00,08,C5,ED,B0,C1,21,00,D0,11
160 DATA 00,C0,ED,B0,AF,32,62,A4,32,32,96,C3,00,82,1E,00
170 DATA 0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00
```


CRAZY CARS II
AMIGA

Voila une petite aide qui va vous permettre d'arriver plus rapidement à la fin de chaque niveau.La liste ci-dessous, vous indique le parcours à suivre pour arriver sans encombres.Le chiffre à gauche du tiret indique le numéro de la rue, et celui qui se trouve à droite de ce même tiret, le numéro de la sortie.
Exemple: 15-1 signifie que vous devez aller dans la rue 15 et devez prendre la première sortie.
Niveau 1: 15-1;6-2;89-1;70-2
Niveau 2: 191-1;666-1;160-1
Niveau 3: 285-1;60-2
Niveau 4: 70-1;10-1;180-1
Niveau 5: 666-1;70-1;60-1
(DE MANNET)

XYBOTS
ATARI

Pour avoir les vies infinies entrez ALF dans le tableau des meilleurs scores.
(Olivier BALANTZIAN)

ASTERIX, LE COUP DU MENHIR

COCKTEL VISION • TESTE SUR ST • DISPO PC-AMIGA-ST



Deux albums ont été repris et amalgamés dans ce logiciel. Il s'agit de "Le Devin", excellente histoire où un charlantan vêtu d'une peau de loup abusait de la crédulité de nos Gaulois pour leur soutirer des victuailles en échange de quelques prévisions imaginaires. Et du "Combat des Chefs", où Obélix lançait un menhir pour le faire rapporter par Idéfix. Malheureusement, le menhir retombait sur Panoramix, qui devenait complètement débile. L'histoire du soft commence à ce moment-là, Panoramix est déjà naze, et vous êtes déjà à la recherche des deux principaux ingrédients qui composeront la potion qui guérira Panoramix: des fraises des bois et du pétrole. Dans la rue principale, devant la maison d'Abraracourcix votre chef, c'est à vous de jouer. Soit au joystick, dans ce cas les directions seront classiques et le Fire vous servira à faire des bonds tralalayoupla, soit au clavier avec les flèches. Au bout d'un moment, même si vous ne l'avez pas souhaité, votre héros sera pris d'une irrésistible envie d'aller voir son chef, et il rentrera dans sa hutte. A ce moment-là un orage comme ils en ont rarement vu dans leurs régions éclatera sur leurs têtes, et ils feront la connaissance du Devin, de gré ou de force. Un peu énervant le système dessin animé dans les jeux d'aventure. Quand on le voit la première fois c'est marrant, mais on est obligé de se le taper à chaque nouvelle partie. Bon. Si vous êtes prêt à partir pour votre quête, vous pouvez allez dans les bois (de toute façon c'est là qu'il faut aller, alors autant y aller). Là il faudra éviter les poissons volants (jetés de la main d' Obélix, pour faire un peu de sport), et écraser à coups de poing les sangliers trottant. N'hésitez pas, ça vous redonne de l'énergie. Dans la forêt, il y a des Romains, que vous pourrez combattre, et le Devin avec qui vous pourrez jouer aux dès. Il jette deux dès, vous prenez votre souris, vous secouez en la tournant sur votre table, et vous jetez les dès en cliquant sur le bouton droit. Il faut faire plus que lui pour empocher la mise. Voilà, c'est à peu près tout ce qu'il y a à faire. Voyons voir côté réalisation. C'est tout à fait dans le style de la BD; quand, comme moi, on a dévoré tous les albums d'Astérix étant môme, on retrouvera l'univers d'Uderzo (et de Goscinny, mais dans le cas du soft faudra faire sans). C'est mignon, c'est rigolo, c'est plein de petits trucs en plus comme dans les albums. L'animation est étonnamment bonne, Astérix marche dans les rues du village et dans les bois avec une aisance et une souplesse de dessin animé, il saute, il court, avec des nuages de fumée suivant ses pas. C'est BD, c'est donc génial. On s'en lassera, bien sûr, plus vite qu' avec un jeu d'arcade, mais il reste jouable, et même intéressant. Pour les fans des aventures gallo- romaines, je vous rappelle que le dessin animé long métrage du même nom sort actuellement sur nos écrans nationaux, et que évidemment, le sujet du film est repris dans le jeu.

Kaaa

GRAPHISME : 18
SON : 14
ANIMATION : 18



JEUX... CRACK!

DOMINATOR — AMIGA

```
10 REM DOMINATOR AMIGA POUR JOYSTICK HEBDO
20 REM VIES INFINIES PAR DE MANNET
30 FOR I=192 TO 415:READ A$:A=VAL("&h"+A$)
40 POKEW I,A:NEXT
50 PRINT "INSEREZ DOMINATOR DANS LE DRIVE 0."
60 PRINT "APPUYEZ SUR 'RETURN'.":INPUT A$
70 CALL 266
80 DATA 33FC,4E75,0000,40C4,33FC,0008,0000,5EAE
81 DATA 4EF9,0000,03D2,23FC,0000,00C0,0000,03E0
82 DATA 323C,0007,303C,FFFF,33C0,00DF,F180,51C8
83 DATA FFF8,51C9,FFF0,4EF9,0000,0200,33FC,00D6
84 DATA 0006,0040,4EF9,0006,0000,43FA,006A,7000
85 DATA 2C79,0000,0004,4EAE,FDD8,4A80,6700,007E
86 DATA 47FA,004E,2680,4BFA,0066,220D,243C,0000
87 DATA 03ED,2C53,4EAE,FFE2,4A80,6700,005C,49FA
88 DATA 004A,2880,2200,243C,0003,FFE0,263C,0000
89 DATA 5DC0,2C53,4EAE,FFD6,2214,2C53,4EAE,FFDC
90 DATA 23FC,0000,00FC,0004,05DC,4EF9,0004,0000
91 DATA 0000,0000,0000,646F,732E,6C69,6272,6172
92 DATA 7900,0000,0000,0000,0000,0000,0000,6466
93 DATA 303A,646F,6D69,6E61,746F,7200,4E75,0000
```

STAR WARS — ATARI

Au lieu d'agiter vôtre vaisseau dans tous les sens, laissez le viseur pointé au centre de l'écran, et tirez sans cesse.
(DARMON)

RETURN OF THE JEDI — ATARI

Si vous avez des difficultés pour terminer la troisième et dernière partie de la trilogie des Star Wars, entrez Darth Vader au tableau des scores, redémarrez une partie, et pressez F2 pour finir le jeu.
(O. BALANTZIAN)

XYBOTS — COMMODORE

```
10 REM XYBOTS COMMODORE VIES INFINIES
20 REM PAR LUCAS POUR JOYSTICK HEBDO
30 PRINT CHR$(147)
40 FOR I=304 TO 397:READ A:POKE I,A:NEXT
50 SYS 363
60 DATA 32,86,245,169,96,141,201,2,32,167
61 DATA 2,169,1,141,242,4,169,72,141,241
62 DATA 4,76,0,4,169,32,141,207,246,169
63 DATA 95,141,208,246,169,1,141,209,246
64 DATA 169,48,141,60,248,76,0,8,141,33
65 DATA 208,162,100,142,64,48,142,29,48
66 DATA 96,162,21,189,120,1,32,210,255
67 DATA 202,208,247,76,48,1,78,65,73,32
68 DATA 68,78,65,32,77,73,84,32,89,66,32
69 DATA 84,65,69,72,67,147
```

EYE OF HORUS — ATARI

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteur les octets : 9979 0001 FDFA 13FC 0002 0001 et les remplacer par : 4E71 4E71 4E71.
Pour avoir des vies infinies, rechercher : 5379 0001 FE18 6A00 00AA 33FC 0003 et les remplacer par : 4E71 4E71 4E71 6000 et rechercher aussi : 33FC 0007 0001 FDFA 6000 0094 et remplacer les par : 4E71 4E71 4E71 4E71.
(OMD)

INDIANA JONES LAST CRUSADE — ATARI

Quand l'écran de présentation apparaît, tapez JIEHOVA.
Ensuite, au cours du jeu, tapez L pour passer au niveau suivant, ou 1 puis 2 pour aller directement au point clé de chaque tableau.
(O. BALANTZIAN)

TEST! DRAGON SPIRIT

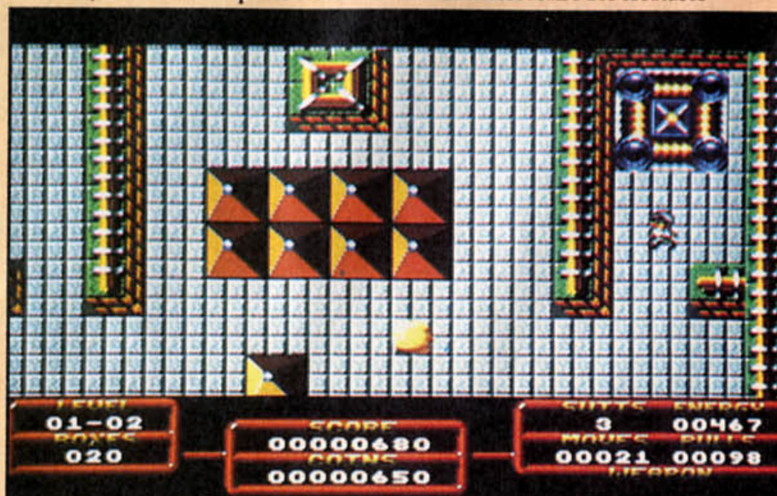
DOGMARK • TESTE SUR ST-AMIGA • DISPONIBLE ST-AMIGA

Ça commence par un dragon (vous) survolant un paysage mi-désertique, mi-boisé, où serpente un fleuve infesté de malfaisantes bestioles. On voit la scène de haut, encore plus haut que le dragon bleu que vous êtes, et on a intérêt à avoir son joystick bien en main, parce qu'on va s'en servir. Enfin vous. Moi c'est déjà fait. Le principe est très simple: essayez de cracher des flammes sur toutes les bébêtes que vous apercevez, et évitez leurs projectiles. Arcade classique, mais dans un décor et un graphisme splendides. Les premières monstruosités que vous allez croiser, ce sont des sortes de ptérodactyles qui volent en bandes. Facile de les supprimer: ils ne tirent rien. Ensuite il faudra dégommer le monstre qui sort de l'eau. Moins facile: on ne peut pas l'avoir quand il est dans l'eau. Puis viennent les chauves-souris. Elles sont tout d'abord à terre, puis elles vous foncent dessus tête baissée. Et puis arrivent les projectiles: petites pillules jaunes/oranges qui vous font dégringoler au bout que quelques impacts. Petit regret: il n'y a pas d'autres formes de projectiles que ces petites pillules ridicules. Puis apparaissent les dinosaures, les brontosaures, les machintosaures, enfin toute une ribambelle de monstres sublimement réussis. Ils sont bô, ils

OXXONIAN

RAINBOW ARTS • TESTE AMIGA • DISPONIBLE AMIGA

Zargo, le plus féroce ennemi de la merveilleuse planète Oxxonian, vient de nous pondre un nouveau plan plus diabolique que jamais. Avec l'aide de ses "in vitro" transnucléaires, il est décidé à piller toute la planète afin de priver de nourriture l'ensemble de la population "oxxonianoise". Heureusement, Professeur Xozy, un éminent scientifique a réussi à développer de nouvelles armes qui utilisent la structure moléculaire des créatures







sont gros, quand ils meurent ils laissent trainer leur carcasse squelettique, c'est excellent. De votre côté, pour bien réussir le parcours, vous avez des aides. Des bonbons volent dans les airs, et en les mangeant vous aurez des vies en plus, des armes plus puissantes (si on peut appeler votre jet de flammes une arme) et si vous êtes sage: le "Dragon Spirit". D'où le nom. Des questions techniques? Bon. Comment se présente l'écran? C'est très simple : dans un carré défini, retenez la longueur des deux sommes des coins opposés, ajoutez à cela la moyenne que vous avez en sciences naturelles, mélangez et vous obtiendrez les trois quarts d'un écran (toujours dans un rectangle redéfini) avec l'image, et le quatrième quart, lui-même partagé en deux, avec dans la partie haute un joli dessin de dragon tout bleu et cornu, et dans la partie basse, tout ce qui concerne l'illustrissime vous-même. C'est-à-dire les quatre têtes de dragon que représentent vos vies de départ, et de la place pour quelques symboles de votre majestueuse grandeur et puissance. Bisoux. Pour le maniement de la chose: simple et aisé, avec un scrolling pour le sol qui est très fluide quand vous avancez tout droit, mais qui ne supporte pas très bien vos escapades de côté. Il saccade quand vous allez visiter les extrémités. Préparez vous à une ballade plus que palpitante au- dessus de paysages magnifiques et de szlabidouilles monstrueuses. Je ne vous souhaite qu'une chose: ne jamais recevoir dans l'oeil un bout d'ongle que vous venez de sectionner avec votre pince. Ca fait horriblement mal! Je sais, ça n'a rien à voir, mais ça fait mal quand même.

Yves

GRAPHISME : 18
SON : 14
ANIMATION : 16

---

pour les renvoyer dans leur dimension. Tragiquement, le professeur Xozy a été odieusement kidnappé avant que ses travaux ne soient terminés. Vous, Docteur Mix, son assistant, êtes le seul à pouvoir le délivrer des griffes de l'ignoble Zargo et de sa horde de sauvages... Après ce bref rappel d'histoire, nous sommes donc en mesure de vous présenter cette production Rainbow Arts, qui fait sensation mais...chut! Petite recette: prenez une mesure de Gauntlet, un doigt de Leonardo, un zeste de pacman, mélangez le tout. Qu'obtenez-vous? Oxxonian? Yes, sir! Le but du jeu est de franchir le maximum de tableaux pour délivrer ce bon vieux professeur en récoltant au passage des nouvelles armes, de l'énergie, du bonus et même de l'argent. Car le jeu vous permet (à la manière de Xenon II) d'acheter des éléments qui faciliteront votre progression, du pistolet laser au super bonus en passant par l'extra-life. En fait, Oxxonian n'est qu'un vulgaire jeu de tableaux où le personnage doit assembler des boîtes entre-elles pour découvrir leur contenu. C'est tout bête! Le problème, c'est que si vous ajoutez à cela un scrolling plein écran parfait, un graphisme très soigné ,une musique superbe et une pincée de maléfice, cela change tout! En effet, Oxxonian est un soft qui surprend. A tel point qu'au bout de deux heures de jeu, votre lassitude reste très faible et c'est un signe très prometteur! Pourquoi faire compliqué lorsque l'on peut faire simple? Laissons les éditeurs ruminer quelques instants. Avec Oxxonian, tous les ingrédients d'un bon jeu sont réunis et Joystick Hebdo ne peut que vous conseiller de l'acheter. Si vous voyez pour la première fois ce jeu, ne restez pas sur une mauvaise impression, essayez de jouer pendant quelques minutes et ne vous étonnez pas si vous obtenez une nuit blanche à la clé. Oxxonian est surtout un jeu INTELLIGENT. Qu'on se le dise!

Cris

GRAPHISME : 14
SON : 16
ANIMATION : 14

ONE AGAIN

HILLSFAR

EDITEUR SSI
TESTE SUR ST
Déjà testé sur AMIGA dans JOYSTICK HEBDO n° 43

Pour les inconditionnels de DUNGEONS et DRAGONS, Hillsfar (breton), un jeu d'aventure médiévale où combats et parcours à cheval sont présents, arrive sur ST . La réalisation, identique que sur l'Amiga, reste assez moyenne; Le jeu, entierement en français est interessant, mais pas exceptionnel. Je vous rappelle en deux mots que le jeu comporte trois parties majeures: la carte de la ville avec votre position, déplacements par joystick et forçages de porte à la rigueur; combats dans l'arène contre des monstrueux olibrius à cornes et à poils; et fouilles des maisons de particuliers qui ne vous ont rien fait qui ont peut-être du blé planqué quelque part. Forçages de coffres et jets de gaz mortel dans la gueule sont à prévoir. Pour de plus amples renseignements, relire le test sur Amiga dans notre numero 43. Un detail qui a son importance, la version Amiga est aussi disponible en francais .



JEUX... CRACK!

TOTAL ECLIPSE

ATARI

Allez à l'aile de l'avion et prenez l'ANKH. Allez derrière la pyramide et entrez à l'intérieur. Tirez sur le bloc qui est en travers du chemin. Regardez le nord et sortez de la pyramide. Allez devant la pyramide et pénétrez. Prenez l'ANKH et sortez par la porte du Nord. Tirez sur le bloc près du diamant. Des mouches apparaissent sur la porte de l'est. Montez les escaliers et entrez. Tirez sur la tête de la Momie pour qu'elle arrête de tirer. Allez au Nord. Tirez sur la flèche. Descendez les escaliers. Tirez sur la barre qui est sur le sol quelques fois. Marchez jusqu'au mur, regardez le Nord et marchez à travers le bloc. Ceci fait apparaître une porte donnant sur ILLUSION. Entrez allez au N,E,S,N,N et allez en haut des escaliers dans le Sahara A. Derrière le bloc d'où vous venez, se trouve un symbole par terre. Tirez dessus. Entrez et allez à l'Ouest (West) à la sortie. Ceci mène à ILLUSION D. Allez à travers la porte et montez les escaliers. Allez au Sud et entrez puis à l'Ouest et entrez. Tirez sur la dalle qui bloque les escaliers, montez les escaliers et entrez. Allez à l'Est. Descendez les escaliers, prenez l'ANKH, remontez les escaliers et entrez. Regardez le Nord et entrez à travers la porte centrale. Allez au nord. Regardez l'Ouest et entrez. Tirez sur l'oeil et sortez grâce à la porte de l'Est. Allez au Sud. Allez encore au Sud. Entrez dans la porte gauche sur le mur Nord. Descendez les escaliers et montez les escaliers à l'Ouest et entrez. Montez les escaliers et entrez par la porte mince. Tirez sur la corde (avec le pistolet), qui retient l'ANKH, puis ramassez le (l'ANKH). Allez au Sud. Descendez les escaliers et entrez par la porte qui se cache sous ceux-ci. Allez dans le chemin et entrez. Passez la porte qui se trouve en haut des escaliers. Regardez l'Est et tirez sur la porte du haut. Des marches apparaissent. Montez-les, entrez, regardez le Sud et entrez. Tombez dans le trou sur le sol. Allez au Nord. Encore au Nord et passez par la porte mince. Regardez l'Ouest et tirez sur le mur. Prenez l'ANKH. Allez au Nord et passez la porte. Allez à l'Est. Prenez l'ANKH en dessous des escaliers. Allez à l'Ouest. Allez au Sud 4 fois. Passez par la porte de gauche sur le mur du Nord. Descendez les escaliers, passez par la porte de l'Ouest. Prenez l'ANKH. Passez par la porte mince en haut des escaliers. Allez au Sud. Passez par la porte sous l'escalier. Marchez sur le chemin et entrez. Allez à l'Ouest et entrez. Avancez et tombez de la plate-forme puis par la porte du N. Allez à la 4ème porte. Allez à la 2ème porte (pas celle dont vous venez de sortir). Descendez les marches et passez le bloc pour boucher le trou. Allez au S. Tirez sur le bloc et allez à l'E. Allez 2X au N et allez devant la pyramide. Pénétrer à l'intérieur. Allez au N, à l' W, puis entrez par la porte mince. S. Entrez par la porte en bas des escaliers. Marchez dans le corridor puis entrez. W. Avancez et tombez de la plate-forme, puis passez la porte du N. Entrez par la 4ème porte, puis par la 2ème, (pas par celle dont vous venez de sortir.). Marchez de l'autre côté. Tirez la tête puis retournez à la porte du milieu. Allez au S3X. Tirez sur le chemin, vous pourrez ainsi marcher dessus. Allez au milieu. Regardez en bas et tirez. Avancez vers l'autre porte et entrez. Tirez le bloc. W. Tirez sur le chemin, vous pourrez ainsi allez ds lui. Allez au milieu. Baissez la tête, tirez. Avancez vers l'autre porte et entrez. Allez dans le bloc et éventuellement vous serez transporté. Allez à la porte mince et entrez. Allez en haut et entrez. Regardez l'E. Tirez sur la porte du haut et montez les escaliers avant qu'ils disparaissent. Entrez. Allez à l'E, au S, montez les escaliers et entrez. (Sauvez le jeu). Montez jusqu'à que vous ne pouvez plus, laissez vous et avancez vous une fois seulement. Appuyez sur H une fois et le passage s'ouvre. Appuyez sur H encore pour aller au temple. Soyez sûr que vous ne pouvez pas être tué par le pistolet qui est sur le plafond. Ceci fait, tirez sur la statue un bon bout de temps et vous aurez terminer le jeu. (HULBERT).

SUPER CYCLE

ATARI

Un petit truc qui va vous permettre d'être classé premier sans efforts.Quand la course démarre, ne bougez pas votre moto, et laissez-la ainsi jusqu'à ce que le temps est fini de s'écouler.Le tableau des scores va apparaître, et vous serez classé au TOP. (O. BALANTZIAN)

TEST!

XENOPHOBE

MICROSTYLE • TESTE SUR ST • DISPO CPC-ST-AMIGA

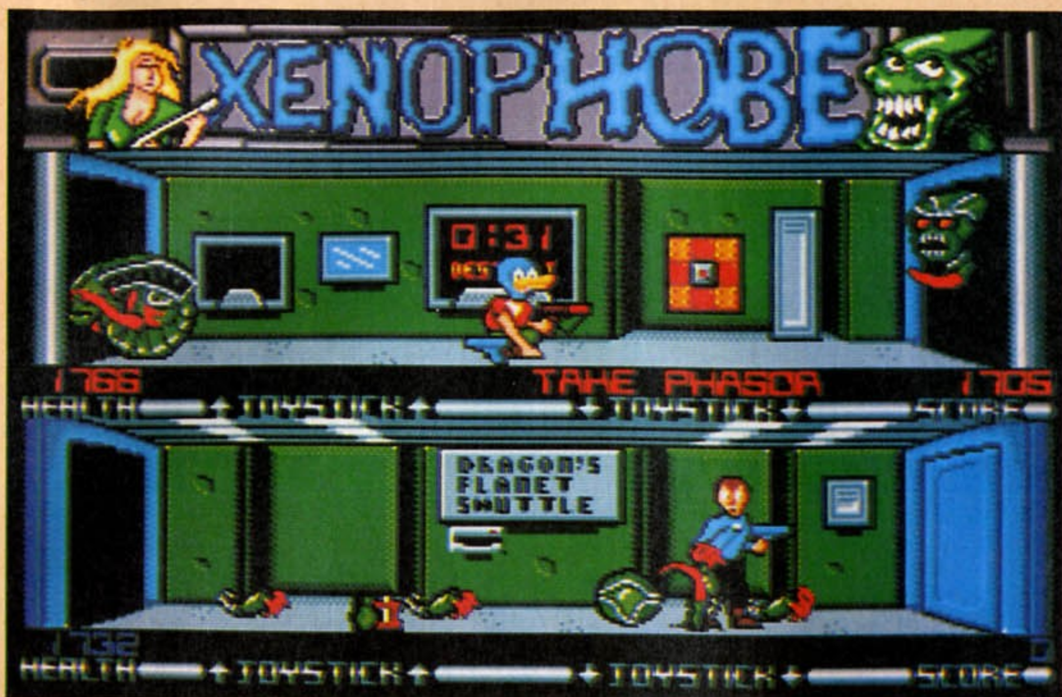
L'histoire de Xénophobe, c'est simple: c'est Alien. Vous êtes à bord d'un vaisseau, vous voyagez dans l'espaaaace, lorsque vous rencontrez un autre vaisseau visiblement à l'abandon. Vous êtes charger de le visiter, et de ramener tout ce que vous trouverez. Le début de Xénophobe commence avec le choix du nombre de joueurs: un ou deux. Vive les jeux où l'on peut jouer à deux, je n'aurai jamais fini de le répéter. Ensuite votre écran se divise en deux moitiés horizontales. Pour un joueur vous n'aurez que l'écran du haut. Dans cet écran, arrivent trois



RED STORM

MICROPROSE • TESTE SUR ST • DISPONIBLE SUR ST

En pleine Perestroïka, il y a des programmeurs qui n'ont vraiment rien compris! Déjà, l'an dernier, Rambo avec son numéro trois, en partant bouffer du Rouge en Afghanistan, s'était salement ramassé avec, pourtant, le meilleur film de la série... Dans "RED STORM RISING", le scénario-catastrophe est encore pire... Converti, par ailleurs parfaitement, d'un jeu PC -"ils" ont même engagé un "Quality Assurance" que je félicite pour son travail-, et tiré d'un roman superbe de Tom Clancy (qui fut un best-seller en 1986),le programme débute avec des intégristes musulmans qui font exploser une raffinerie russe en Sibérie. On se demande comment ils ont pu faire! Déjà que les Russes sont pas riches! Enfin, je parle du peuple, pas des communistes et de l'armée! Bien sûr, le Soviet Suprème décide d'agir immédiatement, surtout après qu'une bombe ait explosée en plein Moscou, là où personne n'avait jamais osé frapper! Du temps de Staline, les goulags étaient pleins pour moins que ça! Première mesure; ils envahissent l'Allemagne. Décidement, c'est une sale manie! On va quand même pas leur faire payer les conneries de leurs parents éternellement... Jusque là, c'était pas trop grave, mais les Russes prennent le contrôle des mers, et ça, personne ne peut l'accepter. Surtout pas vous et vos chefs. Commandant de l'US NAVY vous dirigez un submersible nucléaire équipé du dernier cri en matière d'armement. Vous êtes le dernier espoir d'un monde encore libre, mais plus pour longtemps si vous loupez votre mission. Le choix est simple: ou vous devenez un héros national, ou vous finissez avec vos



personnages, petits sprites bien dessinés mais trop petits pour être réalistes. Vous pouvez choisir d'être l'un de ces trois guignols, ou alors demandez une autre serie de trois. En tout, neuf bonshommes vous sont proposés, et si vous ne trouvez pas votre taille dans le lot, c'est que vous y mettez de la mauvaise volonté. Une fois ceci réglé, vous apparaîssez à bord du vaisseau étranger, tout se passe en deux dimensions, long couloir ouvert à chaque extrémité. Dans chaque pièce, des Aliens qu'il faut détruire, des oeufs d'Aliens qu'il faut également détruire et des espèce de langue sortant du plafond qu'il faut éviter. Mais il y a aussi sur votre chemin un tas de bidules qu'il faut ramasser, ça vous rapporte des points. C'est toujours bien d'avoir des points. Ca peut servir. Plus tard... Vous aurez aussi la possibilité de changer d'arme, si toutefois vous en trouvez une autre. Lorsque l'on joue à deux, on peut se rejoindre dans la même pièce, dans ce cas les deux écrans montreront exactement la même scène. Le graphisme de ce soft est très bien fait, les Aliens, moins impressionnants que dans le film (ben évidemment, l'autre hé!), sont des espèces de d'hippocampes tous verts avec des yeux rouges. Les bébés Aliens, sortes de cornets à glace verts d'où déborde des spaghettis rouges, vous sautent à la gueule, et il faut s'en débarrasser rapidement en gigotant votre joystick. Un compte à rebours vous ramènera automatique à la base quand le temps sera écoulé, et vous verrez alors toutes les trouvailles que vous avez empochées s'aligner et grossir votre gain. Un compteur d'énergie débutant à 2000 se voit considérablement réduit lorsque vous êtes en difficulté. L'animation est très bonne, vous pouvez marcher accroupi tout le long de l'aventure (ce qui permet de destroyer les oeufs d'Aliens facilement) mais vous irez plus lentement. Votre personnage peut sauter, tomber s'il se fait pousser par un Alien, et tirer avec son arme dans les huit directions autorisées par votre Joystick. Un très bon point pour la manipulation du tir et des directions, c'est rare qu'un héros réponde aussi bien aux commandes. Le tout est rythmé par une musique un peu énervante, rapide et militarisée, dont on peut très bien se passer en baissant le volume de son moniteur. C'est donc secondaire. En espérant que vous n'ayez pas un écran trop petit, parce que déjà les sprites sont au minimum de la compréhension visuelle, amusez-vous bien avec ce soft, il est fait pour.

Kaaa

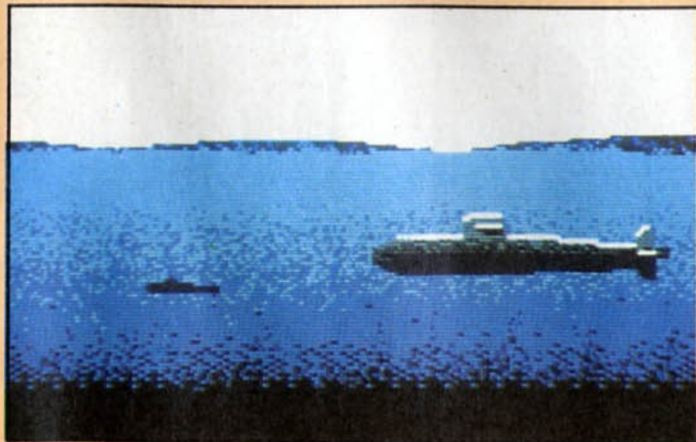
GRAPHISME : 17
SON : 15
ANIMATION : 16

RISING

hommes au fond de l'océan dans votre boîte de métal... Comme une vengeance pour des milliards de sardines qui enfin, auront leur propre boîte de nourriture. Mais trève de plaisanterie, le jeu ne s'y prête guère. Microprose propose une simulation effroyablement compliquée où les innombrables paramètres pris en charge rendent le jeu d'une redoutable efficacité. Par exemple, il est possible de choisir l'année ou débute le conflit. 84 ou 88 pour les armements conventionnels et 92 ou 96 pour les armements d'une technologie tout juste imaginée par des savants diaboliques. Commencez en 84 ou 88, c'est déjà bien assez compliqué. L'US NAVY vous propose, comme au BHV, le choix entre plusieurs navires, mais les acharnés d'un réalisme outrancier préféreront l'option où ils sont nommés. On n'est pas chez l'épicier et l'option assignation est la seule logique. Quatre niveaux permettent aux joueurs de connaître leurs limites. A cet instant vous recevez votre première mission secrète: généralement l'interception d'un autre sous-marin à un endroit précis du globe. Le jeu se passe en temps réel et la moindre erreur se paye généralement cher. Et des erreurs, c'est pas vraiment difficile d'en faire. Voilà une simulation qui porte vraiment bien son nom, parce que pour simuler, ça simule, et même ça stimule! Il faut s'accrocher, mais le résultat en vaut la peine pour ceux qui recherchent un maximum de réalisme. Et ceux qui réussiront toutes les missions peuvent aller directement au siège de l'US NAVY, au Pentagone. Ils seront certainement engagés. Mais là, c'est plus du jeu...

Mano

GRAPHISME : 16
SON : 5
ANIMATION : 16





JEUX... CRACK!

DOMINATOR — COMMODORE

```
10 REM DOMINATOR COMMODORE VIES INFINIES
20 REM POUR JOYSTICK HEBDO PAR LUCAS
30 FOR I=33312 TO 33168 STEP -1:READ A:POKE I,A:NEXT
40 POKE 157,128:SYS 33199
50 DATA 190,191,173,182,93,181,93,169,128,93,130,189
51 DATA 187,131,129,190,8,13,76,11,60,141,146,169,11
52 DATA 58,141,125,169,246,208,152,136,49,255,153,129
53 DATA 143,185,246,208,138,202,121,250,157,130,14,189
54 DATA 33,160,18,162,13,43,141,114,169,13,42,141,93
55 DATA 169,13,41,141,17,169,0,22,108,3,240,13,201,22
56 DATA 165,129,210,80,77,72,96,3,191,32,176,215,141
57 DATA 129,169,176,214,141,208,169,245,108,32,3,179
58 DATA 141,233,169,3,178,141,62,169,247,44,32,61,141
59 DATA 125,240,89,200,208,248,244,85,168,17,170,141
60 DATA 151,146,66,192,114,72,224,84,255,85,170,208
61 DATA 85,168,208,248,244
```

TITAN — ATARI

Quelques mots de passes!!!
Oui mais pour TITAN!!!

01:J4JMKR	27:MOBOPV	53:09UPW9
02:HBHCHC	28:B9HH22	54:OVE032
03:4492LI	29:RN4RH9	55:L29RHL
04:OSEOEL	30:BG6W61	56:6ORROR
05:2401TO	31:1W1440	57:H95LHT
06:01LO38	32:044080	60:9LQHVU
07:04KJOB	33:E396V3	61:HC932F
08:198075	34:740330	62:117938
09:OVR70	35:2L41H1	63:6048HG
10:H67JR1	36:SGOWOO	64:4F039H
11:04JBR8	37:48H093	65:VOMO5V
12:RDL89G	38:FU5HJ9	66:CO1FHT
13:B8JLJ4	39:OGU9PI	67:OS4500
14:DNBE08	40:294JBH	68:2U4BO5
15:TMV281	41:B608S0	69:CF6B71
16:LO9U3H	42:P810B9	70:88H102
17:9JHTQN	43:KWOHME	71:H844C3
18:UKUTB8	44:HC6YS8	72:OO5HOR
19:01HFJO	45:7K4703	73:NOTON8
20:1R7DCG	46:90OPNO	74:OD8V01
21:V30906	47:OOBI1O	75:AH3HD8
22:4P4192	48:HOO1OK	76:TIDDI2
23:40RSHP	49:1S4LOF	77:43L6TV
24:E4DBQP	50:D80N6D	78:8HH0H3
25:LFPOBO	51:3010LH	79:1I1S78
26:1H9615	52:K47OMT	80:OIP4GO

(O. BALANTZIAN)

CITADEL — COMMODORE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 8068,36
POKE 12847,36

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 7121,44
POKE 7151,44
POKE 7167,44
POKE 9607,44
(M. MONFORT).

COMMANDO TRACER — AMSTRAD

Pour avoir de l'énergie infinie:
POKE &5F05,0

Pour avoir des vies infinies:
POKE &5F42,0
(Mathieu CARBONNEAUX).

MORE DE RIRE

Moïse est avec le peuple Hébreux, devant la mer rouge. Parmi la foule, il y a un attaché de presse. Moïse explique que quand il lèvera la main, un passage s'ouvrira, et quand il la baissera, la mer retombera sur les Egyptiens qui les poursuivent.
Alors l'attaché de presse lui dit:
- Eh bien, si tu fais ça Coco, je te donne deux pages dans la Bible.

(VIGOUROUX Sandra)

TEST! OOZE

DRAGON WARE • TESTE SUR ST • DISPO ST



HE SMELLS THE BREATH OF SWEET HUMAN SIN AND DEEPLY BREATHES IT IN PRINCE OF DARKNESS... Cette phrase d'Alice Cooper, présentée en exergue, vous permet de savoir tout de suite si vous êtes capable de jouer avec OOZE ou si vous risquez de rester rapidement en rade devant l'écran. Car, s'il existe des jeux qui ressemblent vraiment à un cauchemar, ce sont bien les aventures textuelles. Bien sûr, des images par ailleurs vraiment superbes apparaissent comme un store que l'on descend à la demande, mais elles n'ont, en réalité, qu'une présence accessoire, comme un fruit confit sur un gâteau, ou comme une image donnée à la maternelle pour ceux qui aiment les retours psychanalitiques. Le cauchemar, enfin le jeu, commence au coeur d'un village d'Angleterre, à l'abbaye de Carfax. Dans le halo bleuté d'une lune blafarde, qui ferait fuir en hurlant de terreur Dracula, et où les murs semblent suinter leur propre sueur, vous êtes devant la porte. Il aurait mieux valu posséder un palace sur la côte d'Azur, mais vous êtes l'heureux propriétaire, et il faut bien visiter les lieux. Impossible d'attendre le lendemain, les Novotels n'existant pas dans ce coin reculé qui semble vraiment être le bout du monde. Et encore, on sait même pas lequel, car il est certain qu'un monstre rôde quelque part, mais stop, je n'ai pas le droit d'en dire plus, les petits malins qui pensaient que j'allais tout dire et qu'il n'y aurait plus rien à faire en seront pour leurs frais. Ceux qui achèteront le soft, à la condition, je me répète pour qu'il n'y ait pas de lézard, de parler l'anglais comme un habitant de Londres ayant lu tout Conan Doyle dans le texte. Ceux-là ont une chance de trouver le monstre tapi -mais non, pas Bernard!- en chacun de nous. Car la morale de cette aventure est là: les monstres de nos cauchemars sont souvent en nous. S'il s'agit d'un problème existentiel qui vous empêche de dormir pendant les cours, alors ce jeu est pour vous. Si vous préferez tirer sur tout ce qui bouge, vivre quoi, laissez tomber. Dans l'Abbaye de Carfax, les seules explosions que vous rencontrerez seront celles de votre esprit.

Mano

GRAPHISME : 18

BEYOND DARK CASTLE

ACTIVISION • TESTE SUR AMIGA • DISPO AMIGA-PC



Prince Duncan (rien à voir avec Duncan Idaho) est seul dans un sombre château. Quelque part, dans un des tunnels de pierre ou dans le dongeon, se trouve son plus grand ennemi, le Chevalier Noir et ce dernier l'attend. Si le prince Duncan peut découvrir les cinq gemmes magiques et les remettre à leur bonne place, il aura le droit de combattre le Chevalier Noir. Avant cette rencontre, le prince doit prouver son courage, sa force et son intelligence en affrontant une floppée de vermines hideuses et en évitant bon nombre de pièges disséminés dans le château. Celui-ci pourra trouver pendant sa quête des armes ainsi que de la nourriture. Car le prince aura besoin d'avoir toute sa lucidité mais surtout toute sa force pour le combat final. Stoooop! Bon d'accord, dans toute histoire possèdant un prince charmant, on attend le moment oû l'on devra embrasser une princesse ou tuer un bonhomme (au choix). Bon. Ici c'est un mec mais...bon! (Non, le mec n'est pas bon! Rien à voir! Et puis d'abord...zut!). L'histoire relatée sous vos yeux à l'instant est un dérivé du manuel qui est fourni avec Dark Castle et l'on ne peut s'empêcher de lacher impunément un baillement évasif mais très révélateur de la nature de ce jeu (Ouarf!). Activision vient de nous pondre avec Beyond Dark Castle, un soft très bizarre, vous allez tout de suite savoir pourquoi. Tout d'abord, la version originale de Beyond Dark Castle a été développée en 87 par Mark Stephen Pierce et Jonathan Gray puis adaptée par une unité de développement (Midnight oil) en 89. Vous trouvez pas cela bizarre? Au lieu d'inventer un nouveau soft, Activision a raclé dans les fonds de tiroir pour étoffer son catalogue. Et comme la plupart des hits d'Activision ont déjà été adaptés sur toute machine possèdant au minimum un Z80 vous devinez la qualité de Dark Castle. Non que la programmation soit mauvaise! Nenni! Midnight Oil a dans l'ensemble bien développé ce soft. Mais le faible intérêt du jeu peut empêcher de vouloir aller plus loin ET nous n'irons pas plus loin. Dark Castle est un logiciel à éviter, même les passionnés de Dongeons et Dragons y trouveront difficilement leur compte.

Cris

GRAPHISME : 12
SON : 7
ANIMATION : 14

DOGS OF WAR

ELITE • TESTE SUR ST • DISPONIBLE SUR ST

Si vous avez l'âme Stalloniesque, l'esprit Swartzennegerien et la gachette facile, c'est un jeu pour vous. L'Etat vous propose plusieurs missions dans le monde entier, vous en choisissez une, elle vous sera payée tant de dollars si vous la réussissez, et vous avez tant de brouzoufs pour acheter armes et munitions. Après avoir choisi le pays dans lequel vous voulez vous battre en cliquant sur un point clignotant d'une carte du monde, apparaît sur l'écran un tableau d'artillerie. Vous prenez ce qui vous tente dans la limite de vos crédits. Attention de choisir les bonnes munitions pour les bonnes armes. Et vice et versa. Gros avantage: vous pouvez y jouer à deux. Un fait Stallone et l'autre Swarzi. C'est cool. On fait comme ça et on se rappelle, ok? Quand vous êtes prêt, vous vous retrouvez sur le terrain de guerre. On voit la scène de haut, à droite et à gauche de l'écran tout ce qui concerne vos personnages, et au milieu, la scène. Vos héros, petits sprites mal dessinés, semblent allongés par terre. Ils avancent, rapidement, mais allongés par terre. C'est une faute de perspective énorme, qui facilite la programmation mais qui gène. Les "chiens de guerre" peuvent tirer dans toutes les directions, rapidement selon l'arme que vous avez choisie, et descendre des hommes leur faisant face. Quand un personnage meurt, que ce soit le vôtre ou ceux de l'ordinateur, il éclate comme un ballon trop gonflé rempli de sang. Shplitch! Vous avez le droit de faire trois shplitchs, après, votre mission est loupée. Faites-vous beaucoup de tunes, réussissez les douze missions qui vous sont proposées, tuez des centaines de bonshommes, et ayez une retraite heureuse. Entre temps vous aurez beaucoup voyagé, vous aurez réglé le compte de pas mal de militaires dans le monde entier. Les graphismes de vos aventures meurtrières sont variés et réussis; les décors sont beaucoup plus jolis que les sprites destructeurs. Un petit mot pour finir: dans la notice, paragraphe en français, il est écrit: "Pendant ce temps, vous aurez voyagé à travers le monde, rencontré des gens très intéressants, sauvé quelques vies, et accumulé beaucoup d'argent -vraiment pas une mauvaise vie!". On ne peut pas TOUT faire passer sous prétexte de loisir. Pan t'es mort.



Al'bert

GRAPHISME : 14
SON : 14
ANIMATION : 14

PETITES ANNONCES

AMIGA

CONTACT

13 N°2002679
Amiga 500. Ech. ou vds. Hot News. Contacter PELLETIER Gérard. 1 Bld. Talabot. 13140 MIRAMAS. Tel.: (16).90.50.27.98. (ap. 16h30.).

73 N°2002677
Ch. contact sur Amiga 500, pour éch. jx., env. vos listes à ROY Pascal. 505 Sq. Zamenhof. 73000 CHAMBERY LE HAUT. Tel.: (16).79.85.05.54. (HR.). (Rép. ass.).

VENTE

03 N°2002696
Vds. Amiga 500 (neuf), avec log. (gratis). + Power Cartridge pour C64 + log. sur K7&DK. + Graphiscope + 2 revues. Ensemble Amiga. Prix : 5000 F. Ensemble C64 : 1200 F. Tel.: (16).70.45.24.42.

23 N°2002692
Vds. DK. de jx. 5" 1/4, pour IBM PC. (pas cher). Contacter BAYON Christian. 20 Bis Rue d'Eligny. 64000 PAU. Tel.: 59.84.63.52.

AMSTRAD

CONTACT

05 N°2002684
Rech. contacts 6128 DK, pour éch. sérieux et durables, poss. nbrx. jx. Ecrire à GENESIS Christelle. Le Clos Du Vas. Puy St. André. 05100 BRIANCON.

16 N°2002703
Rech. corresp. sur 464, pour éch. de jx., poss. : Stormlord, Silkworm, Crazy Cars 2. Rech. Wonderboy, Android 2. Contacter Michael. Tel.: 45.78.42.13.

48 N°2002693
Rech. contacts sérieux sur 6128. Poss. nbrx. logs. Env. vos listes à VIALIS Léa. Vitrolles. 48700 ST. AMANS. Tel.: (16).66.47.37.84. (Rép. ass.).

48 N°2002705
Ch. contacts sérieux, pour CPC 6128, ayant nbrx. logs.. Env. vos listes à VIALIS Léa. Vitrolles. 48700 ST. AMANS. Tel.: (16).66.47.37.84.

76 N°2002711
Stop affaire! sur CPC 6128. Ech. de très nbrx. softs, (Rick Dangerous,... etc...), env. vos listes à CAMPBELL Laurent. 188 R. St. Julien. Appt.48. 76100 ROUEN. (Pas sérieux s'abstenir).

83 N°2002715
Club Megamstrad, ch. adhérents super actifs, le Club est un journal + infos sur DK ou K7. Renseig. contre 1 tbre. à 2,20 F. ou 3,70 F. A DUPLAN Laurent. 220 All. des Coucous. 83500 LA SEYNE.

94 N°2002707
Ch. corresp. sur 6128. Poss. nbrx. softs. Env. vos listes à CHERVY Hervé. 18 Av. des Sapins. 94350 VILLIERS S/MARNE. Tel.: 43.05.64.85. (ap. 18h.).

VENTE

02 N°2002709
Vds. CPC 464, nbrx. jx. : (Robocop, Gal. Conquéror, Wec le Mans, Compil. etc...). Contacter Benjamin. Tel.: (16).23.98.67.36. (ap. 19h.).

26 N°2002706
Vds. Amstrad CPC 464 + mon. coul. + souris AMX., et 3 logs. de dessin + nbrx. jx. orig. Prix : 2500 F. Ou vds. séparément. Contacter Sylvain. Tel.: (16).75.59.59.99. (ap. 18h.).

54 N°2002712
Vds. Amstrad CPC 6128 écran coul. + nbrses. disqs. + revues + man. et manette. Tel.: (16).82.21.29.51.

57 N°2002694
Vds. disc. 3". (150 F. les 10. Port compris). Tel.: 82.52.29.00. (le soir).

66 N°2002689
Vds. Amstrad CPC 464 + lect. DDI1 + 1 Joys. + nbrx. jx. + utils. + mon. coul. (le tout ss/garant.), (prix à déb.). Tel.: 68.97.07.90. (ap. 19h.).

66 N°2002713
Vds. CPC 464 coul. + lect. DDI-1, (neuf 1 mois). + nbrx. jx. DK + K7 + Joys. + utils., (maths., TTX.). Le tout t.b.e. Tel.: (16).68.97.07.90. (ap. 18h.).

75 N°2002683
Vds. Amstrad CPC 464 coul. + Joys. + K7 + Synthe Vocal. Prix : 1500 F. Contacter BERNA Raphaël. 15 Pass. du Génie. 75012 PARIS. Tel.: 43.72.64.64. (sur répondeur).

75 N°2002687
Vds. CPC 464 + drive DD1 mon. coul. + Joys. + nbrx. jx., (Dragonninja, Robocop, Forgotten Worlds etc...). + discology. Prix : 2500 F. Contacter Thomas. Tel.: 42.08.60.11.

75 N°2002691
Vds. Amstrad 464 coul. + nbrx. jx. + Joys., Speed King + lect. Disc. DD1 + impri. DMP 2160 + feuilles + crayon opt. Prix : 3800 F. Tel.: 46.06.89.22.

75 N°2002701
Vds. CPC 464 coul., K7 + DK + Joys., Speed King, (neuf), + man., emploi + table laquée (blanc). Prix : 2800 F. (cause dble. emploi). Tel.: 45.58.62.51. (ap. 19h30.).

76 N°2002681
Vds. jx. (DK). Poss. Super Scramble, Highw. Patrol, Hate, CC2, Iron Traker, Skweek, Indiana Jones 3, APB, etc... Contacter TABIA Stéphane. 30 Imp. Blactot. 76300 SOTTEVILLE-LES-ROUEN.

77 N°2002700
Vds. Amstrad CPC 464, mon. coul., lect. DK., Synthe Vocal, amplificateur, 2 man., + nbrx. jx., (DK.) : Tiger Road, Mata Hari, Robocop, Batman II, Silkworm, Dragon Ninja, etc... Contacter SCHWEISGUTH Bruno. Tel.: 64.02.76.50.

78 N°2002685
Vds. CPC 464 mono. + 1 man. + nbrx. jx. + livre, (t.b.e.). Prix : 1500 F. Contacter Mickaël. Tel.: 39.57.63.91. (ap. 18h.). Urgent!

78 N°2002695
A vendre Amstrad CPC 6128, (t.b.e.), + DK. de jx. + bureau. Prix : 550 F. Ordinateur + jx. Prix : 4500 F. Contacter VALY. 42 Bis Rue Schnapper. ST GERMAIN EN LAYE. Tel.: 30.61.40.53.

91 N°2002688
Vds. jx. Amstrad 6128, (Robocop, Pacland, Jack the Nipper II, etc...). Val. réelle + de 6000 F. (prix à déb.). Contacter ESNAULT Philippe. 17 R. des Biches. 91330 YERRES. Tel.: 45.69.22.99.

91 N°2002717
Vds. pour Amstrad collection complète de revues français et anglais, depuis 1985, (CPC, Ammag,...), par série ou au détail. Faire offre au Tel.: 69.42.92.96. (ap. 18h.).

93 N°2002690
Vds. Amstrad 6128 + mon. coul. + lect. DK. + adapt. TV. + liv. + jx. + 2 man. Prix : 3000 F. (ss/garant. 11/89). Tel.: 43.28.32.92. (ap. 18h.).

93 N°2002714
Vds. CPC 464 coul. + DDI1 + DK et K7 + Synthe Vocal DK Tronix + nbrx. revues + 1 Joys. (souris), + Discolo. 5.1 + Hercule 5.5 et 6.0. Prix : 2750 F. (au lieu de 8000 F.). Tel.: 43.61.57.29.

94 N°2002697
Vds. CPC 6128 coul. + 10 DK. + 1 Joys. Le tout en tbe. (22/10/88). Prix : 2500 F. Vds. DK 3" + nbrx. DK. Prix : 3500 F.(le tout). Contacter Hervé. Tel.: 43.05.64.85. (ap. 18h.).

95 N°2002704
Vds. CPC 664 DK. + écran mono. + revue + Joys. Prix : 2500 F. Contacter Sébastien. Tel.: 39.95.19.83. (ap. 17h.).

95 N°2002710
Vds. CPC 6128 coul. + lect. 5"1/4 + nbrx. DK. et jx. + Joys. + liv. + docs. Prix : 4500 F. Contacter Sébastien. Tel.: 34.66.53.81. (vers 19h.).

ATARI

VENTE

51 N°2002718
Vds. Atari 520 STF, (t.b.e.), + nbrx. disqs. de jx., (Explora, Rambo 3, Defender of the Crown etc...). Prix : 4000 F. (prix à déb.). Contacter PARISOT Antony. 20 R. du 6 Septembre. 51250 SERMAIZE. Tel.: (16).26.73.23.15.

64 N°2002686
Vds. 12 jx., (orig.), sur ST. (Starglider 2, Microprose Soccer...). (neuf). Prix : 900 F. Ech. aussi news et oldies ST, (rép. ass.). Contacter BELKOWICHE Mickaël. Villa El Chaparral. 64210 ARBONNE.

75 N°2002680
Vds. (orig.), pour Atari ST. R-Type, Populous, éducatif etc... Prix : 100 F. + GFA 3.0 + livres. Tel.: 40.43.09.58.

77 N°2002702
Vds. 520 ST. + Joys. + cable péritel + t.b. copieur + nbrx. jx. Prix : 2500 F. Tel.: 60.03.12.49. (tous les soirs à partir de 19h00.).

COMMODORE

CONTACT

59 N°2002698
Ch. contacts pour éch. log. sur DK, pour CBM 64/128. Env. vos listes à SEGAR Eric. 67 Rue Y. Gagarine. 59179 FENAIN.

AUTRES

CONTACT

92 N°2002716
Bientôt, la sortie imminente de Game Over : un super mensuel qui parle de tous les jx. et de votre bécane préférée, à ne pas manquer le N° 0 bientôt... Contacter RIOU Fernandez Benoit. 30 Av. Division Leclerc. 92310 SEVRES.

VENTE

62 N°2002682
Urgent! Vds. ordinateur Philips, (t.b.e.), + 7 jx. + 2 Joys. + extension basic + manuel. Prix : (val. totale) : 2800 F. Cédé à : 800 F. Tel.: (16).21.94.94.96. (ap. 18h.).

64 N°2002699
Vds. DK. de jx., Freeware 5"25, pour IBM PC. (Pas cher). BAYON Christian. 20 Bis d'Eligny. 64000 PAU. Tel.: (16).59.84.52.63.

78 N°2002678
Vds. Console Nintendo luxe + 3 jx., (t.b.e.). Prix : 1500 F., vds. Console Sega avec pistolet, (t.b.e.). Prix : 1000 F., vds. nbrx. jx. Sega, (t.b.e.). Prix : 200 F. (unité). Contacter Mr. MENDES. Tel.: 30.56.38.02. (ap. 18h.).

85 N°2002708
Vds. Vidéopack + G7400 avec 8 cartch. de jx. + 2 man. (neuves facture année fin 1984). Le tout : 1200 F. Contacter GIRAUX Didier. Tel.: (16).51.69.07.37.

Message à nos abonnés.

Vos P.A., pour être publiées doivent être accompagnées d'un chèque de 25 F. ainsi que de votre dernière étiquette d'expédition.

Autrement, nous les saisirons pour vous sur 3615 JOYSTICK et elles resteront sur le serveur pendant 1 Mois.

RUBRIQUE: ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT

STANDARD **TARIFS 50 F**

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE
☐ ATARI ☐ SPECTRUM
☐ AMIGA ☐ AUTRES

Par chèque, C.C.P. ou timbres Poste à joindre avec la grille.

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

JOYSTICK Hebdo,
Petites Annonces, 177 Rue Saint Honoré, 75001 PARIS

SHADOW OF THE BEAST
AMIGA

Dans la plaine, ne pas essayer de descendre dans le puit, il ne sert qu'à remonter. Donc aller vers la gauche, dans l'arbre. Descendre jusqu'à la clé, se laisser tomber et prendre les vies. Remonter et aller jusqu'au monstre qui crache du feu, se baisser quand il crache, et taper dans la boule bleue jusqu'à ce qu'elle disparaisse. Ceci vous donne une arme qui permet de tuer le premier monstre. Revenir en arrière, prendre le raccouci (A) et ainsi vous arrivez en (B). Tuer le monstre en le suivant quand il recule, et reculer quand il avance.

Ensuite sous terre, monter à la première échelle rencontrée, baisser le levier (barrière protectrice pour le monstre final), monter toujours et prendre la clé; descendre et aller jusqu'au "super poing". Ensuite aller abattre le monstre final (il y en aura d'autres).

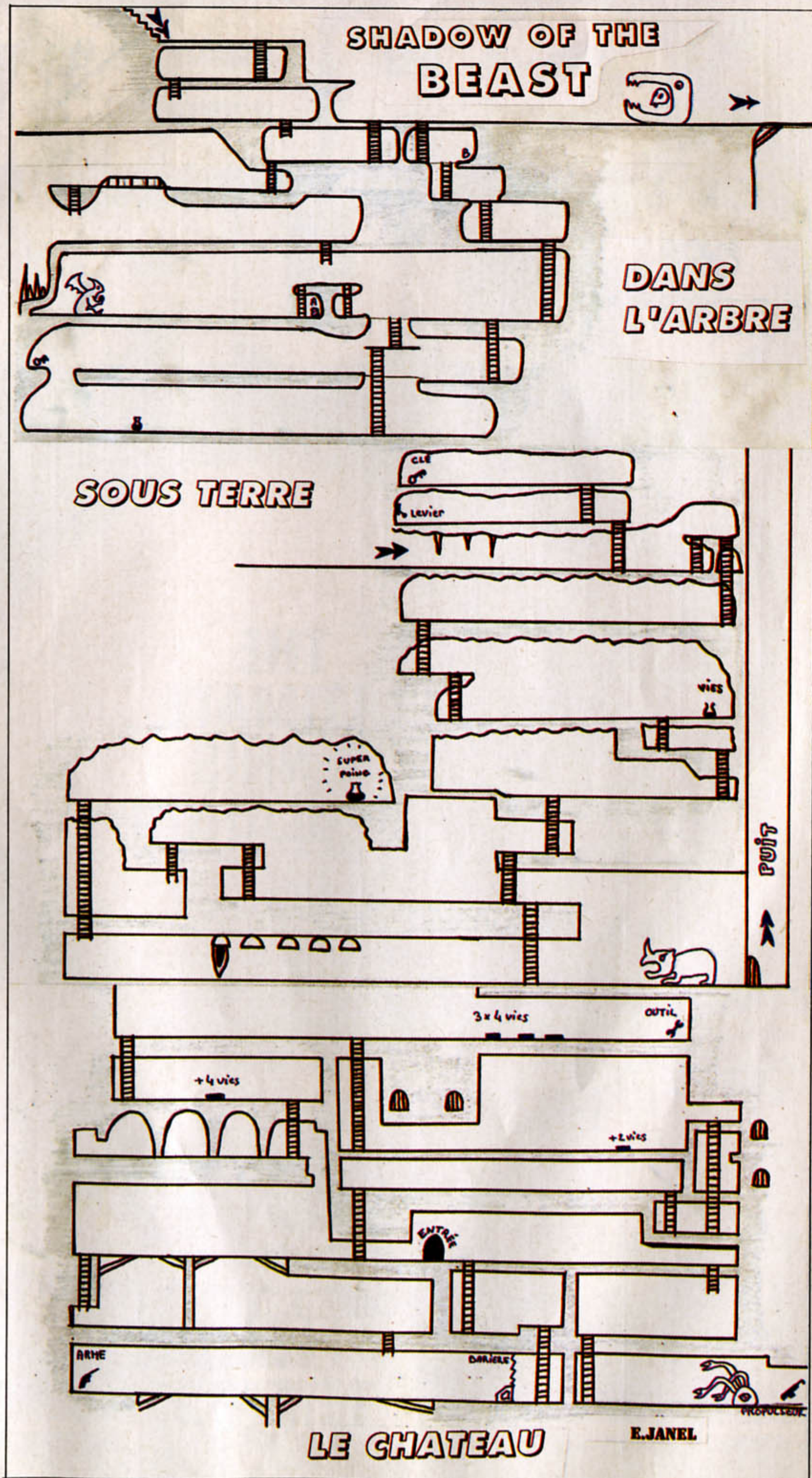
Une fois remonté par le puit, aller à droite jusqu'au château, ramasser les vies en passant, elles sont dans des tas de pierres. Avant d'entrer dans le château, continuer un peu et prendre la torche. Entrer maintenant, monter et prendre l'outil tout en haut à droite. Redescendre par l'extrême gauche, prendre l'arme.

Devant la barrière magnétique, se baisser, cliquer, la barrière disparaît (grâce à l'outil). Tirer ensuite dans l'oeil central du monstre. Prendre le propulseur.

Pas de plan pour le territoire suivant puisque c'est un banal shoot them up, donc tout droit jusqu'au bout; idem pour la plaine rouge jusqu'au pilon final.

Voila bon courage !

(Etienne JANEL)



GREAT COURTS

Blue Byte

THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION



Photos d'écran sur Amiga.

GREAT COURTS va faire de vous un pro du tennis ! vous disputerez 4 tournois du Grand Chelem.

Entraînez-vous au service et au lance-balles. Défiez vos amis en Sparing-Partner. Tous les coups sont permis : revers, coups droits, passing shots, service, volée… Un super zoom en 3D vous permettra de revoir vos meilleures balles.

Sur terre battue ou sur gazon, tentez enfin le Grand Chelem…si vous êtes prêts.



Photos d'écran sur Amiga.

ALORS QUE LE MEILLEUR GAGNE !

Disponible sur
AMIGA
ATARI ST
IBM

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 00 33 1 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente